

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME EDUKATIF FIND  
ME ACCOUNTING* BERBASIS *ANDROID* PADA MATERI JURNAL  
PENYESUAIAN PERUSAHAAN DAGANG UNTUK KELAS  
XII IPS SMA NEGERI 1 SLEMAN TAHUN 2018/2019**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta  
Sebagai Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:  
**VARIANA INDARIYATI**  
**15803241016**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI  
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI  
FAKULTAS EKONOMI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2019**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* EDUKATIF *FIND ME ACCOUNTING* BERBASIS *ANDROID* PADA MATERI JURNAL  
PENYESUAIAN PERUSAHAAN DAGANG UNTUK KELAS  
XII IPS SMA NEGERI 1 SLEMAN TAHUN 2018/2019**

**SKRIPSI**



Disetujui  
Dosen Pembimbing

Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd.  
NIP. 198803022015041002

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME EDUKATIF FIND ME ACCOUNTING* BERBASIS *ANDROID* PADA MATERI JURNAL  
PENYESUAIAN PERUSAHAAN DAGANG UNTUK KELAS  
XII IPS SMA NEGERI 1 SLEMAN TAHUN 2018/2019**

Oleh:  
VARIANA INDARIYATI

15803241016

Telah dipertahankan di depan Dosen Penguji pada tanggal 19 Juni 2019 dan dinyatakan lulus

### DEWAN PENGUJI

Nama Lengkap	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Ani Widayati, M.Pd., Ed.D.	Ketua Penguji		5/7/19
Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd.	Sekretaris		9/7 - 19
Dr. Siswanto, M.Pd.	Penguji Utama		11/7/19

Yogyakarta, 10 Juli 2019  
Fakultas Ekonomi  
Universitas negeri Yogyakarta



Dr. Sugiharsono, M.Si.  
NIP. 19550328 198303 1 002

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Variana Indariyati  
NIM : 15803241016  
Program Studi : Pendidikan Akuntansi  
Fakultas : Ekonomi  
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Game Edukatif*  
*Find Me Accounting* Berbasis *Android* pada Materi  
Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang untuk Kelas XII  
IPS SMA Negeri 1 Sleman Tahun 2018/2019

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 11 Juni 2019  
Penulis,



Variana Indariyati  
NIM. 15803241016

## **MOTTO DAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.”  
(Q.S. Al-Baqarah: 286).

“You are what you think.”  
(Penulis).

### **PERSEMBAHAN**

Dengan memanjatkan Puji Syukur Kehadirat Allah SwT. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya Ibu Sudarti dan Bapak Muhdiyono yang selalu mendoakan, memberikan dukungan, motivasi, dan nasihat kepada saya untuk menjadi seorang sarjana dan menuju keberhasilan.
2. Kakakku Nova Ardiyanto dan Indriyanti Dwi Yuli Astuti yang selalu mendoakan dan memberikan motivasi.
3. Keponakanku Nadine Aurora Zeevanna yang selalu memberikan keceriaan.
4. Kampus Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang luar biasa.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME EDUKATIF FIND ME ACCOUNTING* BERBASIS *ANDROID* PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN PERUSAHAAN DAGANG UNTUK KELAS XII IPS SMA NEGERI 1 SLEMAN TAHUN 2018/2019**

Oleh:  
**VARIANA INDARIYATI**  
**15803241016**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengembangkan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting Berbasis Android* pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang untuk Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sleman; 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting Berbasis Android* pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang untuk Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sleman berdasarkan validasi dari Ahli Materi, Ahli Media, dan Praktisi Pembelajaran Akuntansi; 3) mengetahui penilaian siswa terhadap kelayakan media pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting Berbasis Android* pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang untuk Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sleman.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan mengikuti model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Validasi media dilakukan oleh Ahli Materi, Ahli Media, dan Praktisi Pembelajaran Akuntansi yaitu guru Akuntansi SMA. Media yang dikembangkan diujicobakan kepada 27 siswa kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Sleman. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Data yang diperoleh dari angket kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting Berbasis Android* berdasarkan penilaian: 1) Ahli Materi diperoleh persentase 75% yang termasuk dalam kategori layak. 2) Ahli Media diperoleh persentase 86,36% yang termasuk dalam kategori sangat layak. 3) Praktisi Pembelajaran Akuntansi diperoleh persentase 98% yang termasuk dalam kategori sangat layak. 4) Penilaian siswa kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Sleman diperoleh persentase 81,57% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Media Pembelajaran *Game Edukatif “Find Me Accounting”* berbasis *Android* yang dikembangkan ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran akuntansi.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, *Find Me Accounting*, *Android*, *ADDIE*

**DEVELOPMENT OF ANDROID BASED “FIND ME ACCOUNTING”  
EDUCATIONAL GAME LEARNING MEDIA FOR 12<sup>TH</sup>  
IPS STUDENT OF SMA NEGERI 1 SLEMAN**

**By:  
VARIANA INDARIYATI  
15803241016**

**ABSTRACT**

*The aims of this research are: 1) to develop android based “Find Me Accounting” educational game learning media in the trading company adjustment journal material for 12<sup>th</sup> grade social study 1 Sleman Senior High School in academic year 2018/2019; 2) find out the feasibility of the android based “Find Me Accounting” educational game learning media in the trading company adjustment journal material for 12<sup>th</sup> grade social study 1 Sleman Senior High School in academic year 2018/2019 based on validity by subject experts, media experts, and accounting learning practitioners; (3) to know students’ evaluation of the android based “Find Me Accounting” educational game learning media in the trading company adjustment journal material for 12<sup>th</sup> grade social study 1 Sleman Senior High School in academic year 2018/2019.*

*This approach of this research is Research and Development that take the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. Media validity is predicated by subject expert, media expert, and accounting learning practitioner who are high school accounting teacher. The media developed are given to 27 students of 12<sup>th</sup> grade social study 1, 1 Sleman Senior High School. Data collection applied in this research is questionnaire. Data collected through the questionnaire are then analyzed by using descriptive qualitative and quantitative methods.*

*The results show that the development of the android based “Find Me Accounting” educational game learning media based on experts evaluation are: 1) Subject matter expert gave a percentage of 75%, which goes into feasible category, 2) Media expert gave a percentage of 86,36%, which goes into very feasible category, 3) Accounting Learning Practitioners gave a percentage of 98%, which goes into very feasible category. 4) Student assessment gave a percentage of 81,57%, which goes into very feasible category. The developed learning media shows that the android based “Find Me Accounting” educational game learning media is very feasible as a means of accounting learning.*

**Keywords:** *Learning Media, Find Me Accounting, Android, ADDIE*

## KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SwT,. berkat limpahan rahmat-Nya penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang untuk Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sleman Tahun 2018/2019” dengan lancar. Peneliti menyadari sepenuhnya tanpa bimbingan berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik dan benar. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih kepada Bapak/ Ibu:

1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.
3. RR. Indah Mustikawati, M.Si.Ak., Ketua Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd., Dosen pembimbing yang telah membimbing, meluangkan waktu dan dengan sabar memberikan arahan selama penyusunan skripsi.
5. Patriani Wahyu Dewanti, M.Acc., dan Bapak Ariyawan Agung Nugroho, M.Pd., yang telah memberikan penilaian, masukan, dan saran perbaikan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
6. Nurhidayati, S.Pd., Guru mata pelajaran Akuntansi dan siswa kelas X IPS SMA Negeri 1 Sleman Tahun Ajaran 2018/ 2019 yang telah bekerjasama dengan baik selama pelaksanaan penelitian.



7. Irsad dan Erwin yang sudah membantu menyelesaikan penelitian ini.
8. Sahabatku Septi Candriani, Yuliana Latifah, Denisa Nugrah, Tri Feniuntari, dan Nursih Wulandari yang telah memberikan semangat dan berjuang bersama.
9. Teman-teman Mahasiswa Pendidikan Akuntansi yang telah berjuang bersama.
10. Semua pihak yang tidak dapat penyusun sebutkan satu persatu yang telah memberikan dorongan serta bantuan selama penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam pengerjaan Tugas Akhir Skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat dibutuhkan guna menyempurnakan Tugas Akhir Skripsi ini. Akhirnya harapan penulis semoga yang terkandung di dalam penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak yang terkait.

Yogyakarta, 11 Juni 2019  
Penulis



Variana Indariyati  
NIM. 15803241016

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
ABSTRAK.....	vi
<i>ABSTRACT</i> .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
G. Spesifikasi Produk .....	9
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan .....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Kajian Teori .....	11
1. Pembelajaran Akuntansi.....	11
2. Jurnal Penyesuaian .....	15
3. Media Pembelajaran .....	17
4. Aplikasi <i>Game Edukatif Find Me Accounting</i> Berbasis <i>Android</i> .....	23
5. Model Pengembangan .....	30
B. Penelitian yang Relevan.....	37
C. Kerangka Berpikir.....	40
D. Paradigma Penelitian .....	42
E. Pertanyaan Penelitian.....	43
BAB III METODE PENELITIAN .....	45

A. Jenis Penelitian.....	45
B. Subjek dan Objek Penelitian .....	45
C. Tempat dan Waktu Penelitian .....	46
D. Definisi Operasional .....	46
E. Prosedur Penelitian .....	46
F. Teknik Pengumpulan Data.....	50
G. Teknik Analisis Data.....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	59
A. Deskripsi Penelitian .....	59
1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	59
2. Deskripsi Subjek Penelitian .....	59
3. Deskripsi Waktu Penelitian .....	59
B. Hasil Penelitian .....	59
C. Pembahasan Hasil Penelitian .....	95
1. Pengembangan Media Pembelajaran <i>Find Me Accounting</i> Bebasis <i>Android</i> .....	95
2. Kelayakan Media Pembelajaran <i>Game Edukatif Find Me Accounting</i> <i>Berbasis Android</i> .....	99
D. Kajian Media Akhir .....	104
E. Keterbatasan Pengembangan .....	105
BAB V KESIMPULAN.....	107
A. Kesimpulan .....	107
B. Saran .....	107
DAFTAR PUSTAKA .....	109
LAMPIRAN.....	112

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1. KD dan Indikator Pencapaian Kompetensi Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Sleman Kelas XI IPS .....	15
Tabel 2. Versi <i>Android</i> .....	25
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi.....	52
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media .....	53
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen untuk Praktisi Pembelajaran Akuntansi .....	53
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen untuk Siswa .....	54
Tabel 7. Ketentuan Pemberian Skor .....	55
Tabel 8. Kategori Penilaian Kualitas Media Pembelajaran .....	56
Tabel 9. Hasil Penilaian Kelayakan Ahli Materi .....	81
Tabel 10. Hasil Penilaian Kelayakan Ahli Media.....	83
Tabel 11. Hasil Penilaian Kelayakan Praktisi Pembelajaran Akuntansi.....	87
Tabel 12. Hasil Uji coba Kelompok Kecil .....	89
Tabel 13. Hasil Penelitian Lapangan XII IPS 2 .....	91
Tabel 14. Kelayakan Media Pembelajaran Setiap Tahapan.....	93
Tabel 15. Perbandingan Kelayakan Analisis Data Siswa .....	94

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1. Paradigma Penelitian Pengembangan <i>Game Edukatif Find Me Accounting</i> .....	42
Gambar 2 . Flowchart Menu Utama .....	65
Gambar 3 . Flowchart Menu Materi .....	66
Gambar 4 . Flowchart Menu Latihan Soal .....	67
Gambar 5 . Gambar Karakter .....	69
Gambar 6 . <i>Background</i> .....	69
Gambar 7 . Kumpulan Tombol dan <i>Icon</i> .....	69
Gambar 8 . Layar Kerja <i>Adobe Animated CC 2017</i> .....	71
Gambar 9 . Icon Aplikasi <i>Find Me Accounting</i> .....	71
Gambar 10 . Tampilan Halaman Utama .....	72
Gambar 11 . Tampilan Halaman Identitas Pengguna Aplikasi .....	72
Gambar 12 . Tampilan Menu Utama dan Menu Tambahan .....	73
Gambar 13 . Tampilan Menu Materi .....	74
Gambar 14 . Tampilan Menu Latihan Soal .....	74
Gambar 15 . Tampilan Soal .....	75
Gambar 16 . Tampilan Skor .....	75
Gambar 17 . Petunjuk Pengerjaan Soal .....	76
Gambar 18 . Tampilan Menu Profil .....	76
Gambar 19 . Tampilan Menu Tentang Aplikasi .....	77
Gambar 20 . Tampilan Menu Petunjuk Aplikasi .....	77
Gambar 21 . Kompetensi Dasar .....	78
Gambar 22 . Tampilan Menu Indikator Pencapaian Kompetensi .....	78
Gambar 23 . Tampilan Konfirmasi Keluar .....	79
Gambar 24 . Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi .....	82
Gambar 25 . Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media .....	84
Gambar 26 . Revisi Navigasi yang Berbeda .....	85
Gambar 27 . Revisi Penambahan Petunjuk Aplikasi pada Setiap Interaksi .....	85
Gambar 28 . Revisi Ukuran <i>Font</i> pada Materi .....	85
Gambar 29 . Revisi Layout Soal Pilihan Ganda .....	86
Gambar 30 . Diagram Batang Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi ...	88
Gambar 31 . Diagram Batang Hasil Uji Coba Kelompok Kecil .....	90
Gambar 32 . Diagram Batang Hasil Penelitian Lapangan .....	92

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. <i>Storyboard</i> Media .....	113
2. <i>Printscreen</i> Media.....	123
3. Silabus .....	126
4. Materi .....	128
5. Soal dan Pembahasan .....	140
6. Instrumen Penelitian berupa Angket.....	180
7. Hasil Validasi .....	195
8. Rekapitulasi <i>Skoring</i> Angket Validasi Ahli Materi .....	211
9. Rekapitulasi <i>Skoring</i> Angket Validasi Ahli Media.....	212
10. Rekapitulasi <i>Skoring</i> Angket Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi.....	214
11. Rekapitulasi <i>Skoring</i> Angket Uji Coba Kelompok Kecil .....	216
12. Rekapitulasi <i>Skoring</i> Angket Penelitian Lapangan.....	217
13 Surat Permohonan Validasi.....	219
14. Perizinan .....	222
15. Daftar Hadir Siswa.....	224
16. Dokumentasi .....	226

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan ilmu pengetahuan saat ini merupakan dampak dari perkembangan teknologi yang semakin maju. Teknologi mempunyai manfaat yang luar biasa, khususnya di bidang pendidikan. Berkat teknologi mempermudah siapa saja untuk menggali ilmu tanpa mengenal waktu dan tempat. Teknologi dapat digunakan untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan memanfaatkannya sebagai media pembelajaran. Teknologi dapat menjadi sumber belajar, jadi proses pembelajaran tidak bergantung pada kehadiran guru dan membantu siswa untuk belajar di mana saja, kapan saja, serta dengan siapa saja.

Perkembangan teknologi yang pesat menuntut dunia pendidikan untuk mampu mengikuti perkembangannya. Upaya sekolah untuk mewujudkan hal ini dengan menyediakan fasilitas teknologi informasi di sekolah untuk menunjang kegiatan pembelajaran di kelas. Fasilitas ini dapat berupa lab komputer dan *LCD projector*. Selain itu, siswa juga memiliki fasilitas yang diberikan orang tua berupa *smartphone*.

Fasilitas yang sudah disediakan di sekolah yang cukup memadai menuntut guru untuk memiliki bakat mengoperasikan dan memanfaatkan fasilitas tersebut guna menunjang proses pembelajaran. Teknologi yang disediakan tersebut dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik untuk siswa. Media pembelajaran merupakan

alat-alat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran yang berupa rekaman video, film, buku, atau bentuk lainnya. Jadi media pembelajaran merupakan alat bantu pendidik untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Namun, selain itu media pembelajaran juga dapat digunakan untuk belajar mandiri peserta didik baik di rumah maupun di sekolah. Media pembelajaran dapat berupa visual, audio, maupun audio-visual. Media yang digunakan diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam menerima pembelajaran, maka dari itu media pembelajaran yang digunakan sebaiknya melihat kriteria dari peserta didik yang akan menggunakan media serta melihat fasilitas yang dapat menunjang penggunaan media tersebut. Salah satu fasilitas yang dapat digunakan untuk menunjang pemanfaatan media adalah menggunakan *smartphone*.

*Smartphone* atau telepon pintar merupakan sebuah telepon genggam yang mempunyai fungsi menyerupai komputer. Sekarang ini, hampir seluruh masyarakat sudah menggunakan *smartphone* termasuk peserta didik. Berdasarkan databoks katadata jumlah pengguna *smartphone* tahun 2016 sebanyak 65,2 juta, tahun 2017 sebanyak 74,8 juta, dan tahun 2018 sebanyak 83,5 juta. Sedangkan pada 2019 diprediksi akan mencapai 92 juta orang di Indonesia merupakan pemakai aktif *smartphone*. Fasilitas yang ada dalam *smartphone* bermacam-macam seperti aplikasi media sosial, berkirim pesan, dan *game*. Sehingga peserta didik lebih tertarik menggunakan *smartphone* nya untuk bermain-main daripada digunakan untuk belajar. Di dunia pendidikan hal tersebut menjadi masalah besar,



namun dapat disiasati dengan pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran.

SMA Negeri 1 Sleman merupakan sekolah menengah atas yang beralamat di Jalan Magelang Km. 14 Medari, Caturharjo, Kecamatan Sleman, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55515. SMA Negeri 1 Sleman sudah menerapkan Kurikulum 2013 dan memiliki 18 kelas yang terdiri dari kelas X sebanyak enam kelas, XI sebanyak enam kelas, dan XII sebanyak enam kelas baik IPA maupun IPS.

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 1 Sleman pada tanggal 25 Oktober 2018 di kelas XII IPS 1, guru belum menggunakan fasilitas teknologi berupa *LCD projector* yang disediakan di sekolah. Pada proses pembelajaran, guru menerapkan model *student center* yaitu proses pembelajaran yang berpusat pada siswa. Selain itu, tidak semua siswa memiliki buku paket materi pembelajaran yang sedang berlangsung sehingga harus berbagi dengan peserta didik lainnya. Ketersediaan buku hanya sebanyak 11 dari jumlah siswa 27 atau 40,74%. Hal tersebut menjadikan kegiatan pembelajaran kurang efektif karena fasilitas yang sudah ada seharusnya digunakan untuk memaksimalkan hasil belajar, akan tetapi belum dimanfaatkan. Berdasarkan wawancara dengan siswa kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Sleman pada 25 Oktober 2018 didapat informasi bahwa sebanyak 19 dari 27 siswa atau 70,37% siswa mengatakan materi yang sulit dipahami adalah materi jurnal penyesuaian. Materi jurnal penyesuaian merupakan materi yang membutuhkan logika agar dapat

memahami. Sebanyak 16 atau 59,23% dari 27 siswa menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran masih monoton. Selain itu, proses pembelajaran dengan menerapkan Kurikulum 2013 menuntut siswa untuk dapat memecahkan masalah dengan berdiskusi dengan teman yang lain dengan buku paket yang tersedia terbatas membuat siswa sulit menerima materi dan cepat bosan. Sehingga proses pembelajaran yang berlangsung menjadi kurang efektif. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri untuk guru agar dapat mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan dengan bantuan media pembelajaran yang menarik. Media yang menarik akan membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar dan lebih memperhatikan materi yang dibahas.

SMA Negeri 1 Sleman merupakan sekolah yang mengizinkan peserta didiknya untuk membawa *smartphone* ke sekolah bahkan disediakan fasilitas *Wi-fi*. Berdasarkan observasi dengan menyebarkan angket di kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Sleman sebesar 96,3% dari 27 siswa merupakan pengguna *smartphone Android* dan 100% siswa tidak memiliki aplikasi media pembelajaran di *Smartphone* nya. Hal tersebut menjadi peluang peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android* karena di SMA Negeri 1 Sleman juga belum terdapat media pembelajaran yang berbasis *Android*. Media pembelajaran berbasis *Android* dapat digunakan guru untuk menunjang penyampaian materi maupun untuk belajar mandiri peserta didik serta dapat digunakan kapan saja dan di mana saja sehingga proses pembelajaran lebih efektif.

Melihat permasalahan-permasalahan yang dipaparkan di atas, tercipta pemikiran untuk membuat media pembelajaran untuk akuntansi yang menarik serta mudah digunakan kapan saja dan di mana saja agar membantu siswa dalam memahami materi yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android*. *Android* merupakan sistem operasi yang tidak berbayar dan terbuka untuk dimanfaatkan oleh para pengembang aplikasi. Selain itu, melalui aplikasi *PlayStore* pengguna dapat mengunduh aplikasi secara gratis maupun berbayar. Namun, dapat juga berbagi aplikasi dengan menggunakan *Bluetooth*.

Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang merupakan materi yang dianggap sulit oleh siswa karena membutuhkan pemahaman yang lebih. Kurikulum 2013 menuntut peserta didik untuk dapat memecahkan masalah dengan berdiskusi dengan temannya sedangkan buku paket yang disediakan terbatas membuat peserta didik semakin merasa kesulitan. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang menyenangkan. Oleh karena itu, peneliti memberi solusi dengan membuat media pembelajaran berbasis *Android*.

Media pembelajaran berbasis *Android* diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran serta akan menarik perhatian siswa sehingga materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang akan lebih mudah untuk dipelajari. Berdasarkan uraian diatas mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* Pada Materi Jurnal

Penyesuaian Perusahaan Dagang untuk Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sleman Tahun 2018/2019”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran akuntansi di kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sleman adalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran yang belum efektif sehingga menyebabkan siswa yang tingkat pemahamannya rendah semakin sulit memahami materi.
2. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru Akuntansi masih monoton sehingga siswa cepat merasa bosan.
3. Ketersediaan buku paket masih belum memenuhi jumlah siswa yaitu hanya sebanyak 40,74% dari 27 siswa sehingga siswa harus berbagi dengan siswa lain menjadikan proses pembelajaran yang berlangsung menjadi kurang efektif.
4. Guru belum berinovasi dalam memanfaatkan media pembelajaran sehingga fasilitas yang tersedia kurang dimanfaatkan secara maksimal.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada Pengembangan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang untuk Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sleman Tahun 2018/2019. Permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada media pembelajaran yang dibuat hanya pada materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang.

Kelayakan media pembelajaran berdasarkan validasi Ahli Materi, Ahli Materi, Praktisi Pembelajaran Akuntansi, uji coba kelompok kecil, dan penelitian lapangan menjadi fokus pada penelitian ini dan tidak mengkaji pengaruhnya terhadap hasil belajar karena masalah yang diidentifikasi hanya berupa proses pembelajaran yang belum efektif, media yang masih monoton, sumber belajar yang terbatas, serta pemanfaatan fasilitas teknologi yang belum maksimal bukan hasil belajar yang rendah.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* berbasis *Android* pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang untuk Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sleman Tahun 2018/2019?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* berbasis *Android* pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang untuk Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sleman Tahun 2018/2019?
3. Bagaimana penilaian siswa terhadap media pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* berbasis *Android* pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang untuk Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sleman Tahun 2018/2019?

## **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka dapat dirumuskan tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* berbasis *Android* pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang untuk Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sleman Tahun 2018/2019.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* berbasis *Android* pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang untuk Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sleman Tahun 2018/2019.
3. Mengetahui penilaian siswa terhadap media pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* berbasis *Android* pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang untuk Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sleman Tahun 2018/2019.

## **F. Manfaat Penelitian**

Pengembangan media ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

### **1. Manfaat Teoritis**

Sumbangan pengetahuan berupa pengembangan media pembelajaran akuntansi Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang untuk Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sleman tahun 2018/2019.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi Peneliti**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk peneliti pengembangan media pembelajaran akuntansi sejenis selanjutnya.

### **b. Bagi Guru**

Guru dapat memanfaatkan media yang dikembangkan ini untuk memberikan alternatif lain dalam proses pembelajaran akuntansi, sehingga siswa tidak merasa bosan.

### **c. Bagi Siswa**

Siswa dapat lebih mudah memahami materi walaupun belajar secara mandiri dengan menggunakan media yang dikembangkan ini.

## **G. Spesifikasi Produk**

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang untuk kelas XII IPS.
2. Media pembelajaran dapat dioperasikan dengan *smartphone Android* dengan *versi Lollypop* atau setelahnya.
3. Media pembelajaran didesain semenarik mungkin agar siswa tertarik untuk menggunakan media tersebut dalam pembelajaran.

## **H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1. Asumsi Pengembangan**

- a. Materi pengembangan didasarkan pada Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi, sehingga dapat digunakan oleh semua siswa SMA kelas XII IPS.
- b. Siswa dan guru tempat pelaksanaan penelitian memiliki *smartphone Android*.
- c. Siswa maupun guru dapat mengoperasikan *smartphone Android*.
- d. Ahli Materi maupun Ahli Media memiliki pemikiran yang setara mengenai standar kualitas dan kelayakan media pembelajaran yang baik.
- e. Media yang dikembangkan merupakan media yang menyenangkan.

### **2. Keterbatasan Pengembangan**

- a. Materi yang digunakan dalam pengembangan media ini hanya terbatas pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang kelas XII IPS.
- b. Uji coba hanya dilakukan pada siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sleman.



## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Kajian Teori**

#### **1. Pembelajaran Akuntansi**

##### **a. Hakikat Belajar dan Pembelajaran**

Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, dari sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) sampai meninggal. Buton dalam Siregar&Nara (2010: 4) mengemukakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada diri individu karena terdapat interaksi antara individu dengan individu dan individu dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Siregar&Nara (2010: 5) mengemukakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental (psikis) yang berlangsung dalam interaksi dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan yang bersifat relatif konstan. Menurut Sanjaya (2016: 112) belajar merupakan proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman. Berdasarkan pengertian-pengertian belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku yang dialami seseorang karena adanya interaksi.

Winkel dalam Siregar&Nara (2010: 12) mendefinisikan pembelajaran sebagai seperangkat tindakan yang disusun untuk mendukung proses belajar siswa, dengan memperhitungkan kejadian-kejadian ekstrem yang berperan terhadap rangkaian kejadian-kejadian intern yang berlangsung dialami peserta didik.

Sedangkan menurut Miarso dalam Siregar&Nara (2010: 12-13) menyatakan bahwa pembelajaran adalah usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang telah ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta pelaksanaannya terkendali. Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses belajar siswa yang dibantu oleh guru dengan tujuan yang sudah ditetapkan terlebih dahulu.

**b. Pembelajaran Akuntansi**

*American Institute of Certified Public Accountants (AICPA)*

dalam Fahriza (2015: 4-5) mendefinisikan Akuntansi adalah sebagai:

Seni pencatatan, pengelompokan dan pengihktisaran berdasarkan cara-cara yang berarti dan dinyatakan dalam nilai uang, segala transaksi dan kejadian yang berhubungan dengan keuangan dan kemudian menafsir artinya.

*American Accounting Association (AAA)* dalam Kardiman

(2009: 2) mendefinisikan akuntansi sebagai proses pengidentifikasian, pengukuran, dan penyampaian informasi akuntansi yang memungkinkan dilakukannya penilaian dan keputusan yang tepat bagi para pemakai informasi tersebut.

Berdasarkan definisi akuntansi di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa akuntansi merupakan sebuah sistem informasi yang memuat informasi keuangan dan dijadikan dasar pengambilan keputusan bagi pemakai laporan keuangan tersebut. Sedangkan pembelajaran akuntansi merupakan proses belajar siswa yang

dibantu oleh guru untuk memperoleh ilmu mengenai sebuah sistem informasi yang memuat informasi keuangan dan dijadikan dasar pengambilan keputusan bagi pemakai laporan keuangan. Pembelajaran akuntansi yang diterapkan di SMA Negeri 1 Sleman sesuai dengan Kurikulum 2013.

**c. Tujuan dan Ruang Lingkup Pembelajaran Akuntansi di SMA**

Akuntansi pada kurikulum 2013 untuk SMA/ MA menjadi bagian dari mata pelajaran Ekonomi. Tujuan pembelajaran menurut Sanjaya (2012: 86) adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh anak didik setelah mereka mempelajari suatu materi tertentu dalam satu kali pertemuan. Sedangkan tujuan dari pembelajaran Ekonomi di SMA menurut Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah pada jenjang Sekolah Menengah Atas dan Madrasah Aliyah adalah untuk 1) memahami siswa sejumlah konsep ekonomi untuk mengetahui dan mengerti peristiwa dan masalah ekonomi dalam kehidupan sehari-hari, terutama yang terjadi di lingkungan setingkat individu atau rumah tangga, masyarakat dan negara, 2) membekali siswa sejumlah konsep ekonomi yang diperlukan untuk mendalami ilmu ekonomi pada jenjang selanjutnya, 3) membekali siswa nilai-nilai serta etika ekonomi dan memiliki jiwa wirausaha, dan 4) meningkatkan kemampuan berkompetensi dan bekerjasama dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun skala

internasional. Empat tujuan di atas merupakan kemampuan dan keterampilan yang diharapkan dapat dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti mata pelajaran ekonomi.

Menurut Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah pada jenjang Sekolah Menengah Atas dan Madrasah Aliyah ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek berikut: 1) manusia, tempat, dan lingkungan; 2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; 3) sistem sosial dan budaya; 4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan. Sedangkan ruang lingkup pembelajaran Akuntansi di SMA hanya terbatas pada akuntansi sebagai sistem informasi, persamaan dasar akuntansi, siklus Akuntansi pada perusahaan jasa, dan siklus akuntansi perusahaan dagang.

**d. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi Ekonomi**

Kompetensi Dasar (KD) merupakan sesuatu yang harus dikuasai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Sedangkan Indikator Pencapaian Kompetensi merupakan standar keberhasilan siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 1. KD dan Indikator Pencapaian Kompetensi Mata Pelajaran Ekonomi SMA Negeri 1 Sleman Kelas XI IPS

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
1. Menganalisis penyusunan siklus akuntansi pada perusahaan dagang. 2. Membuat laporan keuangan pada perusahaan dagang	1. Menguraikan karakteristik perusahaan dagang. 2. Mendeskripsikan transaksi perusahaan dagang. 3. Mengklasifikasikan akun-akun pada perusahaan dagang. 4. Menjelaskan tahapan pencatatan akuntansi pada perusahaan dagang (jurnal khusus dan umum, buku besar utama, buku besar pembantu) 5. Menjelaskan tahapan pengikhtisaran akuntansi pada perusahaan (neraca sisa, jurnal penyesuaian, dan kertas kerja). 6. Menjelaskan tahapan pelaporan akuntansi pada perusahaan dagang.

Sumber: Silabus SMA N 1 Sleman Tahun 2018/2019 Semester 2

## 2. Jurnal Penyesuaian

Jurnal penyesuaian adalah pencatatan berdasarkan bukti-bukti transaksi tertentu yang dilakukan pada akhir periode sehingga jumlah rupiah dalam setiap akun sesuai dengan keadaan yang sebenarnya pada akhir periode tersebut dan laporan keuangan yang dibuat menggambarkan keadaan yang sesungguhnya (Suwardjono, 2014: 101-102).

Alasan pentingnya penyesuaian adalah:

### a. Kepraktisan

Transaksi dalam jumlah rupiah yang kecil dan berkali-kali tidaklah praktis apabila dicatat setiap terjadi transaksi, namun

transaksi ini mengeluarkan sumber ekonomik yang menjadi biaya. Contoh dari transaksi ini adalah berkaitan dengan bahan habis pakai. Sehingga hal tersebut dapat dicatat sekaligus pada akhir periode agar lebih praktis.

b. Alokasi periodik

Biaya tertentu baru dapat dilakukan pencatatan pada akhir periode karena jumlahnya baru dapat dihitung pada pemakaian selama satu periode.

c. Akuntansi menganut asas akrual

Akuntansi menggunakan periode waktu sebagai hitungan pengukuran laba itu merupakan alasan munculnya asas akrual. Akuntansi bertujuan untuk mengukur besarnya keseluruhan laba dalam suatu periode bukan hanya laba penjualan per unit.

Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang terdiri dari:

- a. Pengertian jurnal penyesuaian.
- b. Tujuan penyusunan jurnal penyesuaian.
- c. Hal-hal yang perlu disesuaikan.
  - 1) Beban dibayar di muka.
    - a) Pembayaran beban jika saat transaksi dicatat pendekatan Neraca (saat transaksi diakui sebagai harta).
    - b) Pembayaran beban jika saat transaksi dicatat pendekatan Laba/ Rugi (saat transaksi langsung diakui sebagai beban).

- 2) Pendapatan diterima di muka.
  - a) Penerimaan pendapatan jika saat transaksi dicatat pendekatan Neraca (saat transaksi diakui sebagai utang).
  - b) Penerimaan pendapatan jika saat transaksi dicatat pendekatan Laba/ Rugi (saat transaksi diakui sebagai pendapatan).
- 3) Pemakaian perlengkapan.
- 4) Penyusutan aktiva tetap.
- 5) Beban yang masih harus dibayar (*Accrued Expense*).
- 6) Pendapatan yang masih harus diterima.
- 7) Selisih kas.
- 8) Pajak penghasilan.
- 9) Penyesuaian Persediaan Barang Dagang.
  - a) Metode Ikhtisar Laba/ Rugi.
  - b) Metode HPP.

### **3. Media Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap Gerlach&Ely dalam Arsyad (2015: 3). Menurut Indriana (2011: 13) media adalah alat saluran komunikasi. Kata media berasal dari bahasa Latin, yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Secara harfiah, *media* berarti

*perantara*, yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).

Media Pembelajaran menurut Leslie J. Briggs dalam Indriana (2011:14) adalah alat-alat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk buku, film, rekaman video, dan lain sebagainya.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan perantara guru untuk menyampaikan materi kepada siswa agar tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan dapat tercapai. Pemilihan media harus mempertimbangkan karakteristik siswa agar dapat digunakan secara efektif.

#### **b. Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Gerlach&Ely dalam Arsyad (2015: 15-17) mengemukakan ciri-ciri media pembelajaran, sebagai berikut:

##### **1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)**

Ciri fiksatif menggambarkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.

##### **2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)**

Media memiliki ciri manipulatif sehingga dimungkinkan transformasi suatu kejadian atau objek. Kejadian yang memakan waktu lama dapat dipaparkan kepada siswa dalam waktu singkat



yaitu sekitar dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Suatu objek atau kejadian dapat ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu karena media memiliki ciri distributif.

**c. Fungsi dan Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran menurut Levie&Lentz dalam Arsyad (2015: 20-21) mempunyai empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1) Fungsi atensi

Fungsi atensi yaitu media pembelajaran berfungsi menarik dan memusatkan perhatian siswa untuk fokus terhadap materi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau disertai teks materi pelajaran.

2) Fungsi afektif

Fungsi afektif media visual dapat dilihat dari tingkat perhatian siswa ketika proses belajar (atau membaca) teks yang disertai gambar.

3) Fungsi kognitif

Media visual menurut hasil penelitian mengungkapkan bahwa media visual atau gambar mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi kompensatoris

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menggunakan media visual dapat memberikan konteks untuk memahami teks dan dapat membantu siswa yang lemah dalam membaca informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Manfaat media pembelajaran menurut Indriana (2011: 48-49) yaitu sebagai berikut:

- 1) Membuat konkret berbagai konsep yang abstrak. Konsep-konsep yang dirasa masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada siswa bisa dikonkretkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pengajaran.
- 2) Menghadirkan berbagai objek yang terlalu berbahaya atau sukar didapat ke dalam lingkungan belajar melalui media pengajaran yang menjadi sampel dari objek tersebut. Misalnya, penggunaan foto, CD, video, atau televisi untuk memberikan pelajaran tentang binatang buas seperti harimau dan semacamnya.

- 3) Menampilkan objek yang terlalu besar maupun yang terlalu kecil ke dalam ruang kelas pada saat mempelajari objek yang besar atau yang terlalu kecil. Misalnya, berdiskusi mengenai gunung, candi, pesawat, dan lain sebagainya. Atau, menjelaskan tentang mikroba, bakteri, virus, dan lain sebagainya.
- 4) Memperlihatkan gerakan yang terlalu cepat maupun yang terlalu lambat. Dengan menerapkan teknik gerakan lambat dengan menggunakan media film, bisa menunjukkan tentang lintasan peluru, melesatnya anak panah, atau memperlihatkan suatu detail kronologi ledakan. Selain itu, gerakan yang terlalu lambat dapat dipercepat untuk digunakan sebagai media pembelajaran, seperti pertumbuhan benih, proses mekarnya bunga, dan lain sebagainya.

**d. Klasifikasi Media Pembelajaran**

Kemp&Dayton dalam Arsyad (2015: 39) mengelompokkan media ke dalam delapan jenis, yaitu media cetakan, media panjang, *overhead transparencies*, rekam audiotape, seri slide dan filmstrips, penyajian multi-image, rekaman video dan film hidup, serta komputer.

Media pembelajaran menurut taksonomi Leshin, dkk dalam Arsyad (2015: 81-93) diuraikan sebagai berikut.

1) Media berbasis manusia

Media berbasis manusia bermanfaat apabila tujuannya untuk mengubah sikap atau ingin secara langsung terlibat dengan pemantauan pembelajaran siswa.

2) Media berbasis cetakan

Media berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas.

3) Media berbasis visual

Media berbasis visual (gambar) dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan, dapat menumbuhkan minat siswa, serta dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

4) Media berbasis audio-visual

Media berbasis audio-visual menggabungkan antara penggunaan suara dan penulisan naskah serta *storyboard*.

5) Media berbasis komputer

Komputer berperan sebagai manajer dalam pembelajaran maupun berperan sebagai pembantu tambahan dalam belajar.

Berdasarkan klasifikasi di atas maka pengembangan media dalam penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran audio-visual.

#### **e. Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran**

Pemilihan media pembelajaran yang sesuai sangat diutamakan karena berhubungan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. Berikut ini merupakan kriteria pemilihan media pembelajaran menurut Arsyad (2015: 74-75):

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan.
- 4) Guru terampil menggunakannya.
- 5) Pengelompokkan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.
- 6) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.

#### **4. Aplikasi *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android***

##### ***a. Android***

##### **1) Definisi *Android***

*Android* menurut Satyaputra&Aritonang (2014: 2) adalah sebuah sistem operasi untuk *smartphone* dan tablet. Menurut Lee (2011: 2) *Android* adalah sistem operasi pembelajaran seluler yang didasarkan pada versi modifikasi Linux. Sedangkan aplikasi *Android* merupakan program yang dapat dijalankan dalam sistem operasi *Android*. Distribusi aplikasi *Android* menurut Istiyanto (2013:14) dibagi menjadi tiga kelompok sebagai berikut:

- 1) Aplikasi native yaitu aplikasi fungsi dasar dan dukungan untuk Google Services seperti SMS, Google Maps, Gmail dan lain sebagainya.
- 2) Aplikasi tambahan yang dikembangkan oleh provider dirancang untuk mendukung hardware spesifik suatu produk, seperti aplikasi layar khusus untuk *Android* Samsung.
- 3) Aplikasi yang dibuat oleh pengembang *third-party*, baik menggunakan SDK *Android* maupun SDK lainnya yang dapat di-*publish* pada market atau *Play Store*.

*Android* menerapkan sistem operasi yang bersifat *open source* sehingga pengembang memiliki kesempatan untuk mengembangkan aplikasi yang inovatif dengan didukung berbagai format file audio dan video (Jengathe, G & Rojatkar, D.V, 2015: 135). Aplikasi yang dikembangkan dapat di-*publish* dan dapat di-*download* di *Play Store* baik berbayar maupun gratis. *Android* memiliki beberapa versi, sebagai berikut:

## 2) Versi dan Jenis-jenis *Android*

Tabel 2. Versi *Android*

Versi	Nama	Rilis
1.0	<i>Android 1.0</i>	23 September 2008
1.1	<i>Android 1.1</i>	9 Februari 2009
1.5	<i>Cupcake</i>	30 April 2009
1.6	<i>Donut</i>	15 September 2009
2.0/2.1	<i>Éclair</i>	26 Oktober 2009
2.2	<i>Froyo</i>	20 Mei 2010
2.3	<i>Gingerbread</i>	6 Desember 2010
3.0 -3.2	<i>Honeycomb</i>	22 Februari 2011 (3.0) 10 Mei 2011 (3.1) 15 Juli 2011 (3.2)
4.0	<i>Ice Cream Sandwich</i>	19 Oktober 2011 (4.0) 16 Desember 2011 (4.04)
4.1 -4.3	<i>Jelly Bean</i>	9 Juli 2012 (4.1) 13 November 2012 (4.2) 24 Juli 2013 (4.3)
4.4	<i>Kit Kat</i>	31 Oktober 2013
5.0	<i>Lollipop</i>	15 Oktober 2014
6.0	<i>Marshmallow</i>	28 Mei 2015
7.0	<i>Nougat</i>	2016
8.0	<i>Oreo</i>	21 Agustus 2017
9.0	<i>Pie</i>	6 Agustus 2018

Sumber: Lee (2013:6-12) dengan update dari [www.riaume.com](http://www.riaume.com)

## 3) Komponen Aplikasi *Android*

Menurut Huda (2013: 2) komponen aplikasi merupakan bagian dari *Android*. Berikut ini komponen aplikasi *Android*, yaitu sebagai berikut:

- a) *Activities*, merupakan satu halaman antarmuka yang bisa digunakan oleh pengguna untuk berinteraksi dengan aplikasi. Dalam suatu *activity* terdapat *button*, *spinner*, *list view*, *edit text*, dsb. Satu aplikasi *Android* terdapat beberapa *activity*.

- b) *Services*, merupakan komponen aplikasi yang dapat berjalan secara *background*, misalnya digunakan untuk memuat data dari *server database*. Selain itu, aplikasi pemutar musik atau radio juga memanfaatkan servis supaya aplikasinya bisa tetap berjalan meskipun pengguna melakukan aktivitas dengan aplikasi lain.
- c) *Contact Provider*, digunakan untuk mengelola data sebuah aplikasi, misalnya kontak telepon. Siapapun bisa membuat aplikasi *Android* dan dapat mengakses kontak yang tersimpan pada sistem *Android*.
- d) *Broadcast Receiver*. Fungsi dari *broadcast receiver* ini sama seperti bahasa terjemahannya yaitu penerima pesan. Kasus baterai lemah merupakan kasus yang sering dialami *handphone Android*. Sistem *Android* dirancang untuk menyampaikan pemberitahuan secara otomatis jika baterai habis. Apabila aplikasi yang dibuat dilengkapi dengan komponen *broadcast receiver*, maka *user* (pengguna) dapat mengambil tindakan menyimpan kemudian menutup aplikasi atau tindakan yang lain.

#### **4) Kelebihan dan Kelemahan *Android***

Kelebihan dan Kelemahan *Android* menurut Zuliana&Padli (2013: 2) yaitu sebagai berikut:



a) Kelebihan *Android*

- i. Lengkap, *Android* merupakan sistem operasi yang aman dan menyediakan banyak *tools* guna mengembangkan *software* dan menjadikan peluang untuk para pengembang aplikasi.
- ii. *Android* bersifat terbuka (*Open Source Platform*), sehingga memudahkan untuk dikembangkan oleh siapa saja.
- iii. *Free Platform*, tidak ada biaya untuk membayar lisensi ataupun royalti.
- iv. Sistem operasi merakyat, *Android* mempunyai banyak produsen dengan beragam harga mulai yang terjangkau hingga yang mahal.

b) Kelemahan *Android*

- i. *Android* sangat memerlukan koneksi internet yang selalu terhubung.
- ii. Banyak iklan yang terpampang di aplikasi, sehingga cukup mengganggu.
- iii. Baterai cepat habis.

**b. *Game Edukatif***

**1) Definisi *Game Edukatif***

*Game* berasal dari kata bahasa Inggris yang memiliki arti permainan. Ismail (2006) mengungkapkan bahwa “permainan

ada dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktivitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan adalah aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, ditandai dengan pencarian menang atau kalah”. Sedangkan menurut Riva (2012: 8) permainan (*game*) adalah kegiatan yang berisi bermain dan mainan, bermain merupakan kegiatan bermain.

*Game Edukatif* adalah permainan yang dirancang atau dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah (Handriyantini, 2009: 131). Sedangkan menurut Riva (2012: 12) *Game Edukatif* merupakan suatu permainan yang mengintegrasikan dan mengkombinasikan materi pelajaran ke dalam komponen-komponen permainan. Menurut Cahyo (2011: 19) suatu permainan (*game*) dikatakan *Edukatif* jika permainan itu dapat mendayagunakan dan mengasah kemampuan fungsi otak kiri sebagaimana mestinya. Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa suatu *game* dapat disebut sebagai *Game Edukatif* ketika *game* tersebut menggabungkan antara materi pelajaran dan mengasah kemampuan otak kiri.

## 2) Kelebihan dan Kekurangan *Game Edukatif*

Kelebihan dan kekurangan *game* sebagai media pembelajaran menurut Sadiman, ddk. (2011: 78-81) sebagai berikut:

- a) Kelebihan
  - i. *Game* adalah sesuatu yang menyenangkan untuk dilakukan dan sesuatu yang menghibur.
  - ii. *Game* memungkinkan adanya partisipasi aktif dari peserta didik untuk belajar.
  - iii. *Game* dapat memberikan umpan balik secara langsung.
  - iv. *Game* memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi peranan yang sebenarnya di masyarakat.
  - v. *Game* bersifat luwes.
  - vi. *Game* dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak.
- b) Kekurangan
  - i. Karena asyik atau karena belum mengenal aturan atau teknis pelaksanaan.
  - ii. Saat mensimulasikan situasi sosial permainan cenderung terlalu menyederhanakan konteks sosialnya sehingga tidak mustahil peserta didik justru memperoleh kesan yang salah.
  - iii. Kebanyakan *game* hanya melibatkan beberapa orang peserta didik saja padahal keterlibatan peserta didik sangat penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien.

### c. Aplikasi *Game Edukatif Find Me Accounting*

Aplikasi merupakan *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu (Dhanta, 2009: 32). Dalam penelitian ini program yang dirancang dan diterapkan berupa *Game Edukatif Find Me Accounting*. *Game Edukatif Find Me Accounting* merupakan media yang dikembangkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran Akuntansi berbasis *Android* di kelas XII SMA Negeri 1 Sleman dengan Materi Jurnal

Penyesuaian Perusahaan Dagang. Aplikasi *Game Edukatif Find Me Accounting* ini dapat digunakan untuk belajar di mana saja dan kapan saja karena menggunakan *smartphone*.

Aplikasi *Game Edukatif Find Me Accounting* memuat materi mengenai Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang beserta latihan soal. Latihan soal yang disajikan berupa pertanyaan menjodohkan dan pilihan ganda. Aplikasi *Game Edukatif Find Me Accounting* dapat digunakan untuk dijadikan media dalam menyampaikan materi yang dianggap sulit.

## **5. Model Pengembangan**

### **a. Definisi Penelitian dan Pengembangan**

Penelitian dan Pengembangan atau disebut dengan *Research and Development (R&D)* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2016: 164). Menurut Borg&Gall dalam Setyosari (2016: 276) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih dan tuntutan kebutuhan dalam dunia pendidikan dapat diselaraskan dengan mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi agar mempermudah proses pembelajaran. Hal tersebut menuntut dunia pendidikan untuk mampu mengembangkan media

pembelajaran yang menarik agar proses pembelajaran lebih efektif dan dapat dilakukan di mana pun.

**b. Model Pengembangan**

**1) Model 4D**

Menurut Thiagrajan dalam Mulyatiningsih (2014: 195-199) ada empat tahap prosedur pengembangan model 4D yaitu:

a) *Define* (Pendefinisian)

Lima tahapan yang dilakukan pada tahap *define* yaitu:

i. *Front and analysis*

Pada tahap *front and analysis*, untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran, pendidik melakukan identifikasi awal.

ii. *Learner analysis*

Tahap *learner analysis* dipelajari karakteristik peserta didik.

iii. *Task analysis*

Pada tahap ini pendidik mengidentifikasi materi pokok yang harus dikuasai peserta didik agar peserta didik dapat mencapai kompetensi minimal.

iv. *Concept analysis*

Menganalisis konsep yang akan diajarkan, menyusun langkah-langkah yang akan dilaksanakan secara logis.

v. *Specifying instructional objectives*

Menyusun tujuan pembelajaran, dengan melihat perubahan perilaku yang diharapkan setelah melakukan proses pembelajaran dengan kata kerja operasional.

b) *Design* (Perancangan)

Thiagarajan dalam Endang (2014: 194) membagi tahap *design* dalam empat kegiatan, yaitu:

- i. Menyusun tes kriteria, sebagai tindakan pertama untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, dan sebagai alat evaluasi setelah implementasi kegiatan.
- ii. Memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik.
- iii. Pemilihan bentuk penyajian pembelajaran disesuaikan dengan media pembelajaran yang digunakan.
- iv. Mensimulasikan penyajian materi dengan media dan langkah-langkah pembelajaran yang telah dirancang,

c) *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dibagi menjadi dua kegiatan yaitu: *expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* merupakan teknik untuk memvalidasi atau

menilai kelayakan rancangan produk. Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi oleh ahli dalam bidangnya. Saran-saran yang diberikan digunakan untuk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran yang telah disusun. *Developmental testing* merupakan kegiatan uji coba rancangan produk pada sasaran subjek yang sesungguhnya. Pada saat uji coba ini dicari data respon, reaksi atau komentar sasaran pengguna model. Hasil uji coba digunakan memperbaiki produk. Setelah produk diperbaiki kemudian diujikan kembali sampai memperoleh hasil yang efektif.

d) *Disseminate* (penyebarluasan)

Dissemination dibagi menjadi tiga kegiatan yaitu: *validation testing, packaging, diffusion and adaption*. Pada tahap *validation testing*, produk yang sudah direvisi pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan pada sasaran yang sesungguhnya. Pada saat implementasi dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan. Pengukuran ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan. Setelah produk diimplementasikan, pengembangan perlu melihat hasil pencapaian tujuan. Tujuan yang belum dapat tercapai perlu dijelaskan solusinya sehingga tidak terulang kesalahan yang sama setelah produk disebarluaskan. Kegiatan terakhir dari tahap

pengembangan adalah *packaging* (pengemasan), *diffusion and adaption*. Tahap ini dilakukan supaya produk dapat digunakan oleh orang lain. Pengemasan model pembelajaran dapat dilakukan dengan mencetak buku panduan penerapan model pembelajaran. Setelah buku dicetak, buku tersebut disebarluaskan supaya dapat diserap (difusi) atau dipahami orang lain dan digunakan (diadopsi) pada kelas mereka.

## **2) Model Pengembangan ADDIE**

Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran. Prosedur ADDIE terdiri dari lima tahap (Mulyatiningsih, 2014: 199-202)

### **a) *Analysis***

Pada tahap ini, aktivitas yang dilakukan adalah menganalisis perlunya pengembangan media pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan ketentuan-ketentuan pengembangan media pembelajaran baru. Pengembangan media pembelajaran baru dilatar belakangi adanya masalah dalam media pembelajaran yang sudah ada sekarang namun sudah tidak sesuai dengan kebutuhan sasaran, lingkungan belajar, teknologi, keadaan, maupun karakteristik peserta didik.



Setelah analisis masalah perlunya pengembangan media pembelajaran baru, peneliti juga perlu menganalisis kelayakan dan ketentuan-ketentuan pengembangan media pembelajaran baru tersebut. Proses analisis dilakukan dengan menjawab beberapa pertanyaan berikut ini: (1) apakah media baru dapat memecahkan masalah pembelajaran yang ada; (2) apakah terdapat fasilitas untuk menerapkan media baru; (3) apakah dosen atau guru dapat mengaplikasikan media pembelajaran baru tersebut. Dalam analisis ini, jangan sampai terjadi ada rancangan media yang bagus tetapi tidak dapat diterapkan karena terdapat keterbatasan contohnya tidak terdapat alat yang mendukung atau guru tidak mampu untuk menerapkannya. Apabila media pembelajaran baru sudah diterapkan maka dapat diketahui kelayakannya.

b) *Design*

Dalam penyusunan media pembelajaran, tahap desain memiliki kemiripan dengan menyusun kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini dimulai dari menetapkan tujuan pembelajaran, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Rancangan media pembelajaran ini masih bersifat

konseptual dan akan menjadi dasar proses pengembangan selanjutnya.

c) *Development*

Tahap *development* berisi kegiatan realisasi rancangan produk. Pada tahap desain, telah dirancang kerangka konseptual penerapan media pembelajaran baru. Pada tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual direalisasikan menjadi produk yang siap digunakan. Sebagai contoh, apabila pada tahap *design* telah dirancang penggunaan media baru yang berupa konseptual, maka pada tahap pengembangan dibuat perangkat pembelajaran dengan media baru tersebut seperti media, RPP dan materi pelajaran.

d) *Implementation*

Tahap ini dilakukan implementasi rancangan dan media yang telah dikembangkan pada keadaan yang sebenarnya yaitu di dalam kelas. Materi yang disampaikan sesuai dengan media baru yang dikembangkan. Setelah penerapan metode kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberi umpan balik pada penerapan metode berikutnya.

e) *Evaluation*

Terdapat dua cara evaluasi yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Setiap akhir pertemuan (mingguan) dilaksanakan

evaluasi formatif sedangkan setelah kegiatan berakhir secara keseluruhan (Semester) dilaksanakan evaluasi sumatif. Evaluasi sumatif mengukur kompetensi dasar atau tujuan pembelajaran dari suatu mata pelajaran yang akan dicapai. Hasil evaluasi dijadikan tolok ukur untuk memberikan umpan balik kepada pihak pemakai media. Hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh media baru tersebut dijadikan bahan untuk melakukan perbaikan.

Berdasarkan pemaparan teori di atas, media pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi dan dapat digunakan peserta didik untuk belajar mandiri menggunakan *smartphone*. Pengembangan media ini menggunakan model pengembangan model *ADDIE*.

## **B. Penelitian yang Relevan**

1. Dwi Pebriyana Puji Asih (2016) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Aplikasi “*Easy Accounting*” Berbasis *Android* sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/ 2016” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media yang dibuat memperoleh (1) Penilaian ahli materi sebesar 4,18 yang dikategorikan “Layak”, (2) Penilaian ahli media sebesar 3,99 yang dikategorikan “Layak”, (3) Respons siswa terhadap media yang dikembangkan sebesar 4,16 untuk aspek materi dan

4,08 untuk aspek media yang keduanya dikategorikan “Layak”. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Dwi Pebriyana Puji Asih adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian *Research and Development* selain itu pengembangannya sama-sama dalam bentuk aplikasi Android. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Dwi Pebriyana Puji Asih adalah materi yang disajikan dalam media pembelajaran yang dikembangkan yaitu materi akuntansi perusahaan dagang sedangkan penelitian ini hanya mencakup materi jurnal penyesuaian perusahaan dagang dan sama-sama menggunakan prosedur pengembangan *ADDIE*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Dwi Pebriyana Puji Asih adalah berbeda subjek, objek, dan waktu penelitiannya.

2. Ditto Rahmawan Putra (2016) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan *Game Edukatif* berbasis *Andorid* sebagai Media Pembelajaran Akuntansi di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri pada materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa” hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh penilaian (1) Ahli materi diperoleh rata-rata skor 4,87 yang termasuk dalam kategori sangat layak, (2) Ahli media diperoleh rata-rata skor 4,33 yang termasuk dalam kategori sangat layak, (3) Praktisi pembelajaran akuntansi diperoleh rata-rata skor 4,75 yang termasuk dalam kategori sangat layak, (4) Penilaian siswa kelas XI IPS 3 SMA Negeri 1 Imogiri diperoleh skor 4,19 yang termasuk dalam kategori

layak. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Ditto Rahmawan Putra adalah sama-sama menyajikan materi Jurnal Penyesuaian dan sama-sama memanfaatkan *Samrtphone Android*. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Ditto Rahmanto Putra adalah prosedur pengembangan yang digunakan pada media yang dikembangkan adalah *ADDIE* modifikasi sedangkan penelitian ini menggunakan *ADDIE*. Selain itu juga berbeda subjek, objek, dan waktu penelitiannya.

3. Nur Azizah (2017) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi “*Smart Accounting Berbasis Android*” pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018” hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memperoleh penilaian (1) Ahli materi diperoleh rata-rata skor 4,84 yang termasuk dalam kategori layak, (2) Ahli media diperoleh rata-rata skor 4,41 yang termasuk dalam kategori sangat layak, (3) Praktisi pembelajaran akuntansi diperoleh rata-rata skor 4,22 yang termasuk dalam kategori sangat layak, (4) penilaian siswa kelas X Akuntansi 3 SMK Koperasi Yogyakarta diperoleh rata-rata skor keseluruhan 4,24 yang termasuk dalam kategori sangat layak. Persamaan penelitian ini dengan penelitian Nur Azizah adalah sama-sama menggunakan jenis penelitian *Research and Development* selain itu pengembangannya sama-sama dalam bentuk aplikasi *Android*. Perbedaan penelitian ini

dengan penelitian yang dilakukan oleh Nur Azizah adalah prosedur pengembangan yang digunakan pada media yang dikembangkan adalah *ADDIE* modifikasi sedangkan penelitian ini menggunakan *ADDIE*, berbeda subjek, objek, dan waktu penelitiannya.

### C. Kerangka Berpikir

Tujuan pembelajaran yang tercapai dikarenakan terdapat beberapa faktor-faktor yang menunjang hal tersebut, salah satunya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa media yang berupa visual, audio, audiovisual maupun multimedia. Dalam penerapannya, media yang sering digunakan pendidik adalah *PowerPoint*, buku paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa). Hal tersebut bertolak belakang dengan ketersediaan buku paket di SMA Negeri 1 Sleman yang terbatas serta guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran membuat siswa merasa jenuh dan malas untuk mengikuti pelajaran. Sehingga siswa lebih memilih aktivitas lain seperti bermain *smartphone*. *Smartphone* jenis *Android* merupakan teknologi yang sudah tidak asing lagi bagi masyarakat khususnya di kalangan peserta didik di SMA Negeri 1 Sleman yang mayoritas sudah memiliki *smartphone*. *Smartphone* dapat diinstal berbagai aplikasi baik aplikasi sosial media, *game*, maupun aplikasi yang lainnya. Namun dalam proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Sleman belum memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran. Permasalahan-permasalahan di atas menyebabkan siswa merasa bosan. Sehingga pendidik harus dapat menciptakan proses pembelajaran yang

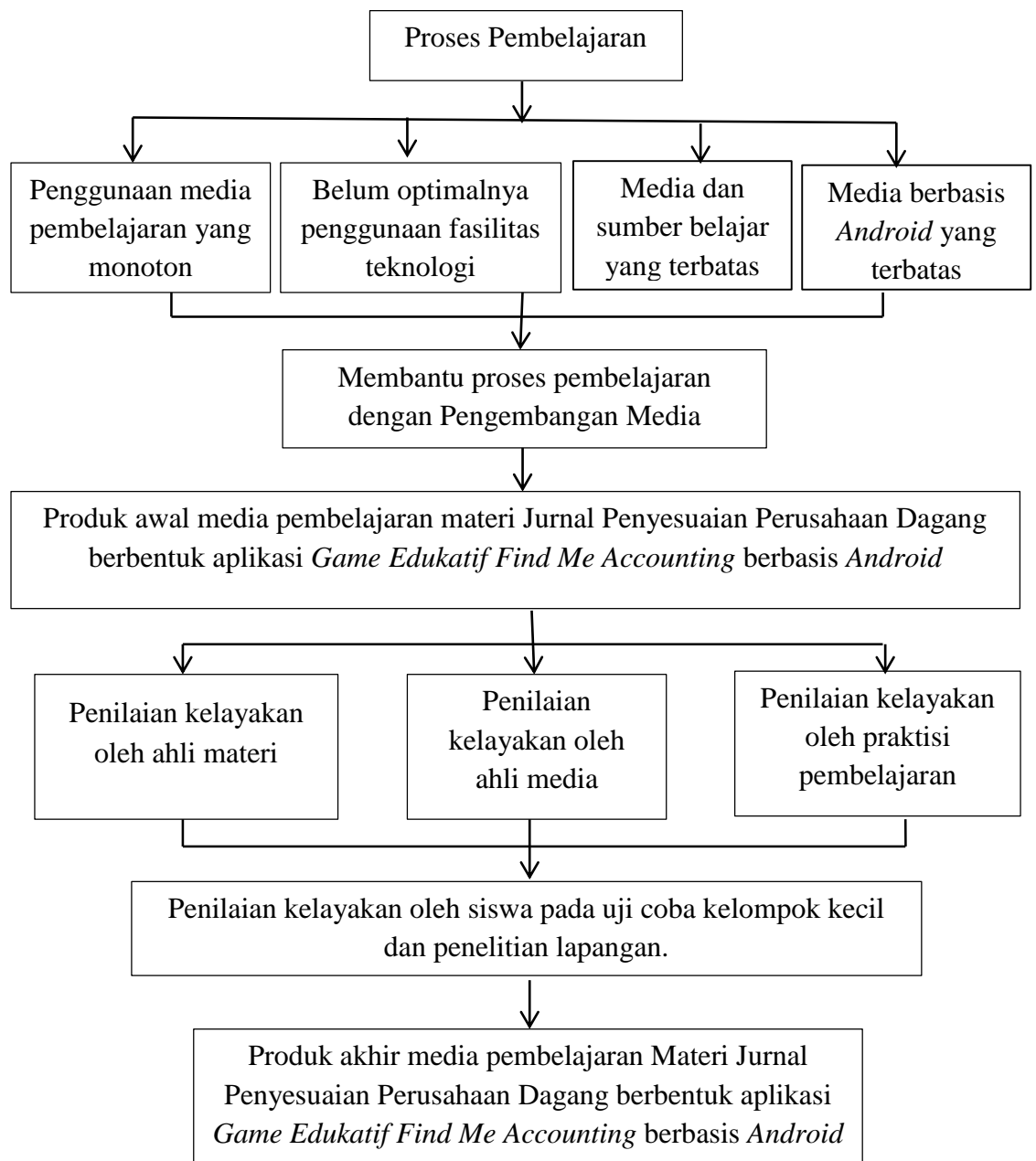
menarik dan menyenangkan. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menciptakan media pembelajaran yang menarik.

SMA Negeri 1 Sleman menerapkan Kurikulum 2013, pelajaran akuntansi diajarkan di kelas XII untuk jurusan IPS. Salah satu materi yang diajarkan adalah Akuntansi perusahaan dagang. Dalam akuntansi perusahaan dagang terdapat materi jurnal penyesuaian yang dianggap sulit bagi peserta didik di SMA N 1 Sleman. Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang tersebut akan dikemas ke dalam *Game Edukatif* yang diberi nama “*Find Me Accounting*”, pada *game* ini siswa dapat mengoperasikan aplikasi tersebut dan dapat mempelajari materi sampai dengan mengerjakan latihan soal untuk mengetahui sejauh mana pemahamannya mengenai Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang. *Game Edukatif* ini berisi materi, soal, sampai dengan penilaiannya yang dikemas secara menarik.

Media pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* pada materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang adalah salah satu media yang dirancang dan dibuat dalam bentuk aplikasi *Android* yang didalamnya terdapat materi serta soal. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai sumber belajar individu maupun dalam kelas dengan suasana yang menyenangkan. Aplikasi ini dikembangkan dengan tahap *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), dan *Implementation* (Implementasi). Aplikasi ini diharapkan layak untuk digunakan untuk media

pembelajaran peserta didik dalam materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang.

#### D. Paradigma Penelitian



Gambar 1. Paradigma Penelitian Pengembangan *Game Edukatif Find Me Accounting*



#### **E. Pertanyaan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan pengembangan yang telah dipaparkan, maka pertanyaan penelitian yang diajukan dan diharapkan dapat diperoleh jawaban melalui penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana langkah-langkah yang dilakukan untuk mengembangkan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang untuk Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sleman Tahun 2018/2019?
2. Bagaimana penilaian Ahli Materi mengenai kelayakan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang untuk Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sleman Tahun 2018/2019?
3. Bagaimana penilaian Ahli Media mengenai kelayakan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang untuk Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sleman Tahun 2018/2019?
4. Bagaimana penilaian Praktisi Pembelajaran Akuntansi mengenai kelayakan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang untuk Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sleman Tahun 2018/2019?
5. Bagaimana penilaian siswa mengenai kelayakan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* pada Materi

Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang untuk Kelas XII IPS SMA  
Negeri 1 Sleman Tahun 2018/2019?

### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian riset dan pengembangan (*Research and Development (R&D)*). Menurut Sugiyono (2016: 407) “metode penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Android*. Prosedur dan tahap pengembangan yang digunakan adalah model *ADDIE* ini dikembangkan oleh *Dick and Carry* (1996) dalam Endang (2014: 195-199) yaitu melalui lima tahap yang terdiri dari *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*.

#### **B. Subjek dan Objek Penelitian**

Jumlah subjek penelitian ini berdasarkan pada Sadiman (2011: 184-185) yang menyatakan bahwa jumlah subjek uji coba kelompok kecil sebanyak 9-20 siswa dan uji coba lapangan 30 siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sleman Tahun Ajaran 2018/2019 untuk uji coba kelompok kecil sebanyak 12 siswa, penelitian lapangan sebanyak 27 siswa, satu Ahli Materi yaitu dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY, satu Ahli Media yaitu dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, serta satu orang Praktisi Pembelajaran Akuntansi yaitu guru Akuntansi SMA Negeri 1 Sleman.

Objek dari penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* berbasis *Android*.

### **C. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Sleman yang berada di Jalan Magelang Km. 14 Medari, Caturharjo, Kecamatan Sleman, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55515. Penelitian ini dilakukan pada bulan Desember 2018 - Februari 2019 dan proses pembuatan laporan pada bulan Maret 2019 - Mei 2019.

### **D. Definisi Operasional**

Istilah yang terkait dengan judul penelitian ini dapat diartikan sebagai berikut:

1. *Game Edukatif Find Me Accounting* berbasis *Android* adalah media pembelajaran berupa aplikasi yang berupa *game edukatif* berisi materi dan dua jenis latihan soal yaitu menjodohkan serta pilihan ganda mengenai Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang, aplikasi ini dapat dioperasikan dengan *Smartphone Android*.

### **E. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian model *ADDIE* merupakan model prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Model *ADDIE* yang dikembangkan oleh *Dick and Carry* (1996) dalam Endang (2014: 195-199) yaitu melalui lima tahap yang terdiri dari *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*.

Berikut prosedur pengembangan media pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* yang terdiri dari lima tahap, yaitu:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap *analysis* dilakukan untuk merumuskan kebutuhan, masalah dan solusi yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik di kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Sleman. Pengembangan media yang baru memerlukan analisis kebutuhan terlebih dahulu agar media yang dikembangkan dapat diuji kelayakannya. Hal yang dilakukan pada tahap ini adalah:

- a. Peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa yang mencakup karakteristik peserta didik di dalam kelas yang akan dijadikan subjek penerapan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* dan ketersediaan fasilitas di SMA Negeri 1 Sleman.
- b. Peneliti menganalisis kurikulum dan kompetensi baik Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang.

Analisis-analisis tersebut dijadikan dasar bagi peneliti untuk menyusun langkah-langkah yang akan dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran yang dilakukan agar mempermudah peserta didik dalam menerima materi pembelajaran Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang.

2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap *design* dilakukan tahapan sebagai berikut ini:

- a. Menyusun materi, soal dan jawaban yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik agar dapat memecahkan masalah yang ada dalam pembelajaran.
  - b. Memilih jenis media yang akan dikembangkan. Pemilihan didasarkan pada kebutuhan peserta didik serta ketersediaan fasilitas di sekolah.
  - c. Membuat *storyboard* meliputi rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan secara keseluruhan.
  - d. Membuat *flowchart* meliputi aliran dari media pembelajaran yang akan dikembangkan.
  - e. Membuat gambar karakter, *background*, *icon* aplikasi, dan simbol tombol-tombol yang akan digunakan dalam aplikasi dengan menggunakan aplikasi CorelDRAW X7.
  - f. Pembuatan instrumen penilaian kelayakan media penelitian berupa angket untuk Ahli Materi, Ahli Media, Praktisi Pembelajaran Akuntansi, dan siswa sebagai pengguna aplikasi.
3. Tahap Pengembangan (*Development* )

Berdasarkan perancangan yang sudah dibuat kemudian dilakukan pengembangan, yang meliputi tahapan berikut ini:

- a. Pembuatan media pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting*. Dilakukan pembuatan antarmuka, pengkodean, pengujian oleh Ahli Materi, Ahli Media, dan Praktisi Pembelajaran Akuntansi.

- b. Validasi I, tahap validasi I media yang dikembangkan divalidasi oleh Ahli Materi dan Ahli Media. Data yang dihasilkan berupa saran, komentar dan masukan yang kemudian dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan (revisi tahap I).
  - c. Revisi I, revisi tahap I dilakukan berlandaskan saran, komentar, dan masukan dari Ahli Materi dan Ahli Media.
  - d. Validasi tahap II, tahap ini media yang sudah direvisi divalidasi oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi di sekolah. Data yang dihasilkan berupa saran, komentar dan masukan yang kemudian dijadikan dasar untuk melakukan perbaikan (revisi tahap II) dan sebagai dasar untuk melakukan uji coba pada siswa.
  - e. Revisi tahap II, revisi ini dilaksanakan berlandaskan saran, komentar, dan masukan dari Praktisi Pembelajaran Akuntansi. Media yang sudah direvisi kemudian diterapkan pada uji coba pada siswa.
4. Tahap *Implementation* (Implementasi)
- Tahap ini dilakukan dua tahap, yaitu:
- a. Uji Coba Kelompok Kecil
- Uji coba kelompok kecil berdasarkan pada Sadiman (2011: 184-185) yang menyatakan bahwa jumlah subjek uji coba kelompok kecil sebanyak 9-20 siswa dan uji coba lapangan 30 siswa. Uji coba pada penelitian ini dilakukan pada 12 orang siswa kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sleman. Uji coba ini

dilaksanakam untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media, saran dan masukan siswa dengan membagikan angket yang kemudian dijadikan acuan untuk melakukan revisi.

b. Penelitian Lapangan

Penelitian lapangan dilakukan pada 27 siswa kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Sleman untuk mengetahui kalayakan media yang sudah dikembangkan.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap evaluasi peneliti melakukan evaluasi untuk mengukur keberhasilan tujuan pengembangan produk Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting Berbasis Android* yaitu analisis hasil kelayakan produk akhir materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang dan memperbandingkan hasil yang didapatkan pada tahapan uji coba kelompok kecil serta penelitian lapangan. Selain itu, peneliti juga menganalisis data yang berupa saran atau pendapat mengenai Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting Berbasis Android*. Tahap ini juga telah dihasilkan prosuk Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting Berbasis Android* yang sudah direvisi.

**F. Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan observasi dan angket sebagai teknik pengumpulan datanya. Menurut Sukmadinata (2016: 220) observasi (*observation*) merupakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang



berlangsung. Sedangkan angket menurut Sugiyono (2016: 199) adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

## **1. Jenis Data**

### **a. Data Kualitatif**

Data kualitatif pada penelitian ini berupa saran terkait media pembelajaran yang dikembangkan dari Ahli Materi, Ahli Media Pembelajaran, Praktisi Pembelajaran Akuntansi dan siswa.

### **b. Data Kuantitatif**

Data kuantitatif pada penelitian ini diperoleh dari pengisian angket oleh Ahli Materi, Ahli Media Pembelajaran, Praktisi Pembelajaran Akuntansi dan siswa.

## **2. Instrumen Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan observasi dan angket sebagai instrumen pengumpulan data. Menurut Sukmadinata (2016: 220) observasi (*observation*) merupakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi dilakukan pada saat berlangsungnya implementasi media pembelajaran di dalam kelas.

Angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk kemudian dijawabnya (Sugiyono, 2016: 199).

Angket diisi oleh Ahli Materi, Ahli Media Pembelajaran, Praktisi Pembelajaran Akuntansi dan siswa.

Angket kelayakan media ini menggunakan skala *Likert Modifikasi* dengan empat alternatif jawaban yaitu sebagai berikut Sangat Setuju (SS) = 4, Setuju (S) = 3, Tidak Setuju (TS) = 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) = 1. Karena angket ini digunakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran, maka angket ini tidak menggunakan pernyataan negatif. Angket dalam penelitian ini digunakan untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan dilihat dari aspek kesesuaian materi, pengorganisasian materi, evaluasi/ latihan soal, bahasa, rekayasa perangkat lunak, komunikasi visual, dan desain pembelajaran.

a. Kisi- kisi Instrumen untuk Ahli Materi

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi

No.	Indikator	No. Butir
Aspek Materi		
1.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	1, 2
2.	Sistematis, runtut, alur logika jelas	3, 4
3.	Kedalaman materi	5
4.	Aktualisasi materi	6
Aspek Soal		
5.	Kejelasan perumusan soal	7
6.	Kejelasan petunjuk pengerjaan	8
7.	Variasi soal	9
8.	Kebenaran konsep soal	10
9.	Konsistensi evaluasi dengan tujuan pembelajaran	11
10.	Kebenaran kunci jawaban	12
Aspek Bahasa		
11.	Kekomunikatifan Bahasa	13
12.	Ketepatan penggunaan istilah	14

Sumber: Romi Satrio Wahono (2016) dengan penyesuaian

b. Kisi- kisi Instrumen untuk Ahli Media

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media

No	Indikator	No. Butir
Aspek Rekayasa perangkat lunak		
1.	Efektif dan efisien penggunaan sumber daya	1, 2
2.	Reliabilitas media	3, 4
3.	Kompatibilitas media	5
4.	Pemaketan yang terpadu	6, 7
5.	Dokumentasi program media pembelajaran	8, 9
6.	Usabilitas media	10
Aspek komunikasi visual		
7.	Komunikatif	11
8.	Kreatif	12
9.	Audio	13 14
10.	Visual	15, 16, 17, 18
11.	Animasi	19, 20
12.	Ikon Navigasi	21, 22

Sumber: Romi Satrio Wahono (2016) dengan penyesuaian

c. Kisi-kisi Instrumen untuk Praktisi Pembelajaran Akuntansi

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen untuk Praktisi Pembelajaran Akuntansi

No.	Indikator	No. Butir
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		
1.	Reliabilitas media	1, 2
2.	Pemaketan yang terpadu	3, 4
3.	Kelengkapan dokumentasi	5, 6
Aspek Desain Pembelajaran		
4.	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	7, 8
5.	Sistematis, runtut, alur logika jelas	9, 10, 11
6.	Umpan balik terhadap hasil evaluasi	12
7.	Konsistensi soal dengan tujuan	13, 14
8.	Pemberian motivasi belajar	15
9.	Penggunaan Bahasa	16
Aspek komunikasi Visual		
10.	Kreatif	17
11.	Audio	18, 19
12.	Visual	20, 21, 22
13.	Animasi	23
14.	Ikon navigasi	24, 25

Sumber: Romi Satrio Wahono (2016) dengan penyesuaian

d. Kisi-kisi Instrumen untuk Siswa

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen untuk Siswa

No.	Indikator	No. Butir
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak		
1.	Pemaketan yang terpadu	1, 2
2.	Kelengkapan dokumentasi	3
3.	Reliabilitas media	4, 5
Aspek Desain Pembelajaran		
4.	Keruntutan penyajian materi	6
5.	Kejelasan contoh soal dan pembahasan	7, 8
6.	Penggunaan Bahasa	9
7.	Pemberian motivasi belajar	10
8.	Kejelasan alur logika	11
9.	Ketepatan alat evaluasi	12
Aspek komunikasi Visual		
10.	Audio	13
11.	Visual	14, 15
12.	Ikon navigasi	16, 17
13.	Animasi	18, 19
14.	Kreatif	20

Sumber: Romi Satrio Wahono (2016) dengan penyesuaian

**G. Teknik Analisis Data**

**1. Data Kualitatif**

Data kualitatif pada penelitian ini berupa saran terkait media pembelajaran yang dikembangkan dari dosen Ahli Materi, Dosen Ahli Media Pembelajaran, Praktisi Pembelajaran Akuntansi dan siswa. Data dianalisis dengan teknik analisis statistik deskriptif.

**2. Data Kuantitatif**

Data kuantitatif pada penelitian ini didapat dari pengisian angket yang diberikan kepada dosen Ahli Materi, Dosen Ahli Media, Praktisi Pembelajaran Akuntansi, dan siswa. Data yang sudah terkumpul

dijadikan angka dengan skala *likert modifikasi* untuk menganalisis data mengenai kelayakan media dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengonversi data kuantitatif menjadi data kualitatif dengan ketentuan sebagai berikut.

Tabel 7. Ketentuan Pemberian Skor

Kategori	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Sugiyono (2014: 93-94)

- b. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dengan menghitung persentase tingkat penilaian dengan rumus:

$$\text{Presentase Tingkat Penilaian} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh dari peneliti}}{\sum \text{Skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

Sumber: Sugiyono (2014: 95)

- c. Hasil perhitungan persentase tingkat penilaian yang diperoleh berupa data kuantitatif kemudian dikonversi kembali menjadi data kualitatif, dengan cara:

- 1) Menentukan persentase skor ideal (skor maximum)

$$\frac{4}{4} \times 100 = 100\%$$

- 2) Menentukan persentase skor terendah (skor minimum)

$$\frac{1}{4} \times 100 = 25\%$$

- 3) Menentukan range =  $100 - 25 = 75$

- 4) Menentukan interval yang dikehendaki = 4 (sangat layak, layak, kurang layak, tidak layak)

5) Menentukan lebar interval

$$\frac{75}{4} \times 100 = 18,75\%$$

Berdasarkan perhitungan di atas, maka didapatkan range persentase dan kriteria kualitatif sebagai berikut:

Tabel 8. Kategori Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

No.	Rumus	Kategori
1.	$100\% \geq \text{skor} \leq 81,25\%$	Sangat Layak
2.	$81,25\% \geq \text{skor} \leq 62,5\%$	Layak
3.	$62,5\% \geq \text{skor} \leq 43,75\%$	Kurang Layak
4.	$43,75\% \geq \text{skor} \leq 25\%$	Tidak Layak

d. Menentukan nilai keseluruhan media pembelajaran berbasis *Android* dari Ahli Materi, Ahli Media, Praktisi Pembelajaran Akuntansi, dan siswa menjadi nilai kualitatif sesuai dengan kriteria kategori minimal Layak.

- 1) Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* dikatakan sangat layak apabila memperoleh penilaian antara 81,25% sampai dengan 100%.
- 2) Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* dikatakan layak apabila memperoleh penilaian antara 62,5% sampai dengan 81,25%.
- 3) Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* dikatakan kurang layak apabila memperoleh penilaian antara 43,75% sampai dengan 62,5%.

- 4) Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* dikatakan tidak layak apabila memperoleh penilaian antara 25% sampai dengan 43,75%.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Penelitian**

##### **1. Deskripsi Lokasi Penelitian**

Penelitian pengembangan *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* dilaksanakan di SMA Negeri 1 Sleman yang beralamat di Jalan Magelang Km. 14 Medari, Caturharjo, Kecamatan Sleman, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55515.

##### **2. Deskripsi Subjek Penelitian**

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Sleman yang berjumlah 27 siswa terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan.

##### **3. Deskripsi Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari bertempat di ruang kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Sleman. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada hari Jumat tanggal 22 Februari 2019 di kelas XII IPS 2 dan penelitian lapangan pada hari Senin tanggal 25 Februari 2019 di kelas XII IPS 1.

#### **B. Hasil Penelitian**

##### **1. Tahap Pengembangan Game Edukatif Find Me Accounting Berbasis Android**

Pengembangan *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* mengadaptasi dari prosedur dan langkah model *ADDIE* yaitu melalui lima tahapan yang berupa; 1) *Analysis* (Analisis), 2) *Design* (Desain), 3) *Development* (Pengembangan), 4) *Implementation*



(Implementasi), dan 5) *Evaluation* (Evaluasi). Pelaksanaan kelima prosedur pengembangan penelitian ini secara rinci dapat dilihat pada uraian berikut.

**a. Tahap Analisis (*Analysis*)**

Pada tahap analisis, peneliti menganalisis kebutuhan dengan melakukan observasi di kelas XII IPS dan melakukan wawancara dengan guru Akuntansi SMA Negeri 1 Sleman. Observasi dilakukan pada bulan Oktober 2018, dari observasi yang dilakukan peneliti dapat menganalisis kebutuhan peserta didik, analisis ketersediaan fasilitas, dan analisis kemampuan guru untuk mengaplikasikan media pembelajaran berbasis *Android*.

**1) Analisis Kebutuhan Peserta Didik**

Tahap analisis kebutuhan peserta didik dilakukan dengan tujuan mengetahui permasalahan yang terjadi di dalam proses pembelajaran Akuntansi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang di dalam kelas sehingga media yang dikembangkan dapat mengatasi masalah yang terjadi. Peneliti melakukan observasi di SMA Negeri 1 Sleman dengan mengamati proses pembelajaran dan melakukan wawancara dengan siswa XII IPS 1 pada saat pembelajaran Akuntansi. Kelas XII IPS 1 terdiri dari 9 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Berdasarkan wawancara dengan siswa kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Sleman diperoleh informasi bahwa sebanyak 19 dari 27 siswa atau 70,37%

siswa mengatakan Materi Jurnal Penyesuaian dirasa cukup sulit, sedangkan buku sumber belajar yang tersedia di sekolah masih terbatas.

Penerapan kurikulum 2013 yang menggunakan pendekatan *student center* dalam proses pembelajaran merupakan hal yang baik, namun menjadi hambatan bagi siswa yang memiliki tingkat pemahaman yang rendah. Hal tersebut, menjadikan siswa yang memiliki tingkat pemahaman yang rendah kurang termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga siswa lebih memilih melakukan aktivitas lain seperti bermain *Smartphone*. SMA Negeri 1 Sleman mengizinkan siswanya untuk membawa *Smartphone* ke sekolah, di kelas XII IPS 1 sebanyak 96,3% siswa dari 27 siswa merupakan pengguna *Smartphone Android*.

Selain itu, materi yang cukup sulit yaitu Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang merupakan materi yang membutuhkan logika agar dapat memahami maka dibutuhkan media pembelajaran agar dapat membantu mempermudah siswa dalam memahami materi tersebut. Materi ini terdiri dari sembilan indikator yaitu:

1. Memahami pengertian, tujuan, dan pengelompokkan jurnal penyesuaian untuk perusahaan dagang.
2. Membuat jurnal penyesuaian untuk beban dibayar di muka.
3. Membuat jurnal penyesuaian untuk pendapatan diterima di muka.

4. Membuat jurnal penyesuaian untuk perlengkapan.
5. Membuat jurnal penyesuaian untuk penyusutan aktiva tetap.
6. Membuat jurnal penyesuaian untuk beban yang masih harus dibayar.
7. Membuat jurnal penyesuaian untuk pendapatan yang masih harus diterima.
8. Membuat jurnal penyesuaian untuk pajak penghasilan.
9. Membuat jurnal penyesuaian untuk penyesuaian persediaan barang dagang.

Pengembangan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang dapat digunakan di mana saja dan kapan saja hanya dengan membawa *Smartphone Android* yang dimilikinya. Proses penyebarannya mudah, dapat diunduh sendiri maupun dikirim melalui *Bluetooth* atau *Share it* yang kemudian di install secara *offline*.

## 2) Analisis Ketersediaan Fasilitas

Pengembangan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* dapat diterapkan di SMA Negeri 1 Sleman karena guru maupun siswa menggunakan *Smartphone Android*. Terbukti dengan hasil observasi yang dilakukan di kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Sleman pada tanggal 25 Oktober 2018 dengan menyebar angket didapat data 96,3% siswa dari 27 siswa

merupakan pengguna *Smartphone Android* dan pihak sekolah mengizinkan peserta didik untuk membawa *Smartphone* ke sekolah. Maka dipilih sistem operasi *Android* karena penggunaanya paling banyak.

### 3) Analisis Kemampuan Guru

Pengembangan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* dapat dimanfaatkan di SMA Negeri 1 Sleman. Hal tersebut didukung dengan kemampuan guru dalam mengoperasikan *Smartphone Android* terbukti dengan guru Akuntansi SMA Negeri 1 Sleman sudah menggunakan dan memiliki *Smartphone Android*.

## 2. Tahap Desain (*Design*)

Tahap desain dilakukan penyusunan materi, soal, dan jawaban, pembuatan *flowchart*, pembuatan desain media (*storyboard*), pengumpulan dan pembuatan gambar karakter, *background*, *icon* aplikasi, dan tombol, penggunaan musik serta menyusun instrumen penilaian kelayakan media pembelajaran.

### 1) Penyusunan Materi, Soal, dan Jawaban

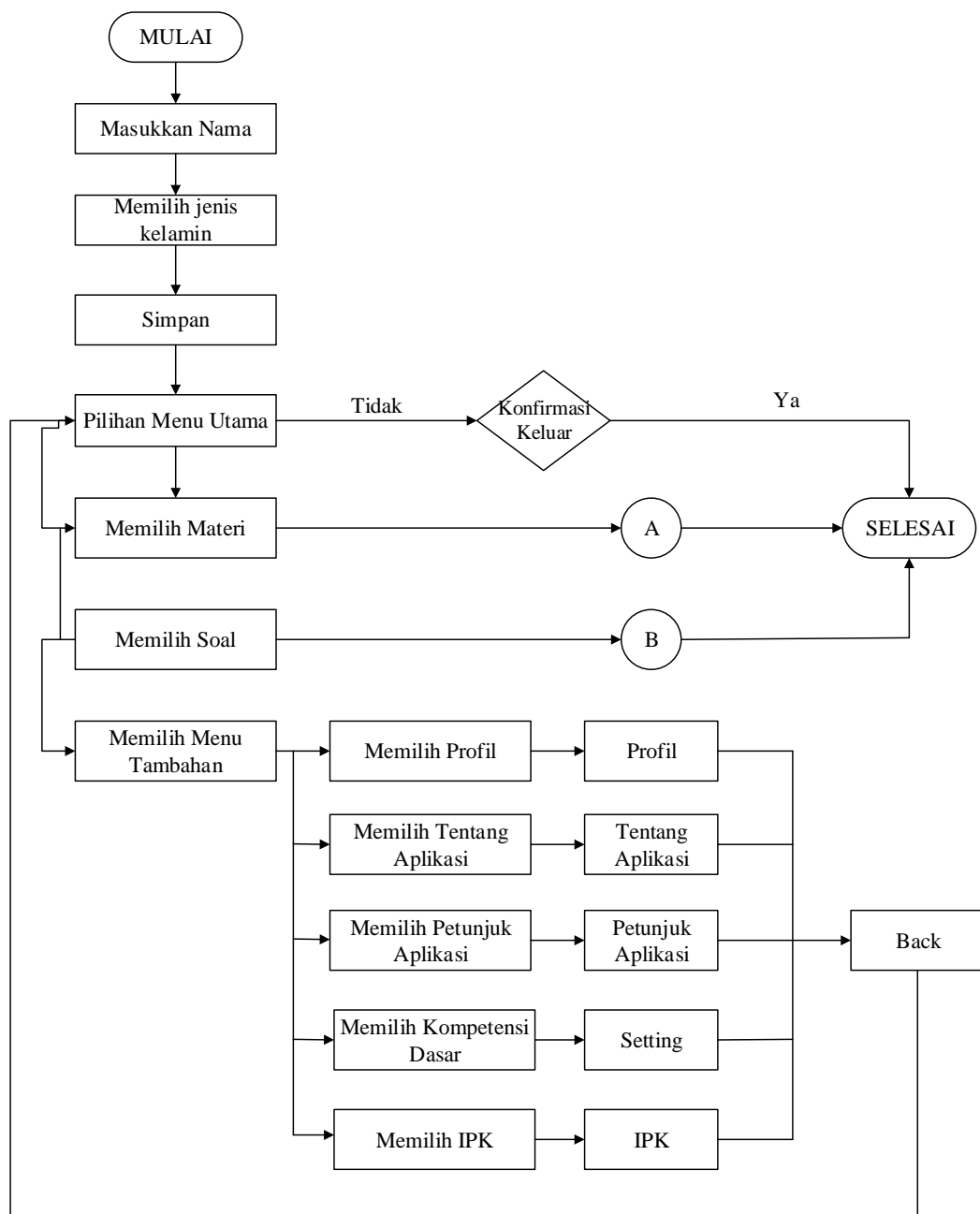
Pada tahap ini dipilih Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang karena terdapat kesulitan dalam hal memahami materi tersebut. Guru belum maksimal dalam memanfaatkan media pembelajaran yang berupa video, *PowerPoint*, maupun media yang

menggunakan *Smartphone* serta terbatasnya buku sumber belajar yang tersedia di sekolah.

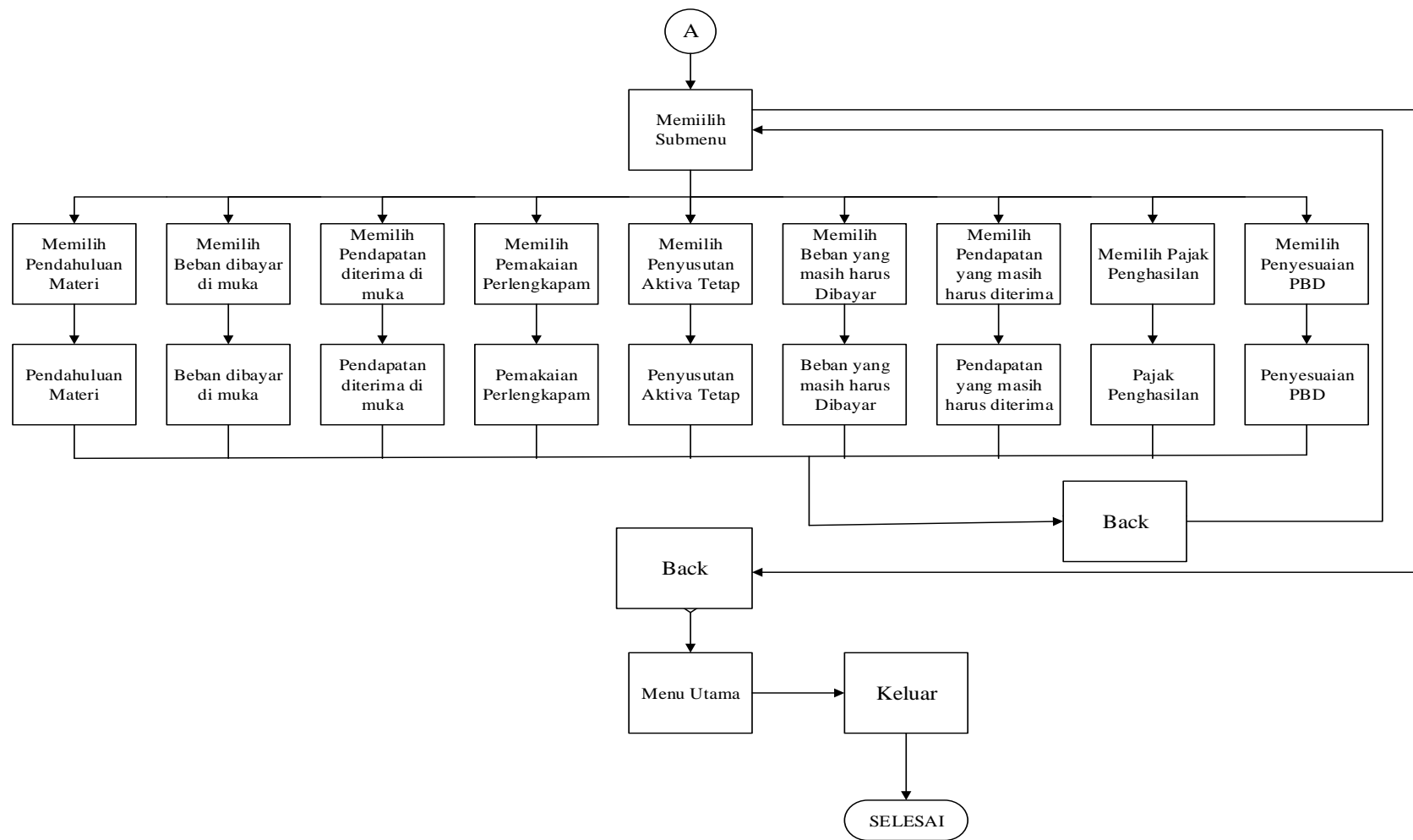
Materi, soal, dan jawaban disusun dari berbagai referensi. Penyusunan Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD). Penyusunan soal disertai dengan penyusunan kunci jawaban. Penyusunan materi, soal, dan jawaban kemudian divalidasi oleh Ahli Materi yaitu Ibu Patriani Wahyu Dewanti, S.E., M.Acc. (Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY). Masukan dan saran yang diberikan Ahli Materi digunakan sebagai bahan perbaikan baik materi maupun soal. Materi, soal, dan jawaban yang terdapat dalam media ini ditampilkan pada lampiran 4 dan lampiran 5.

## 2) Pembuatan *Flowchart*

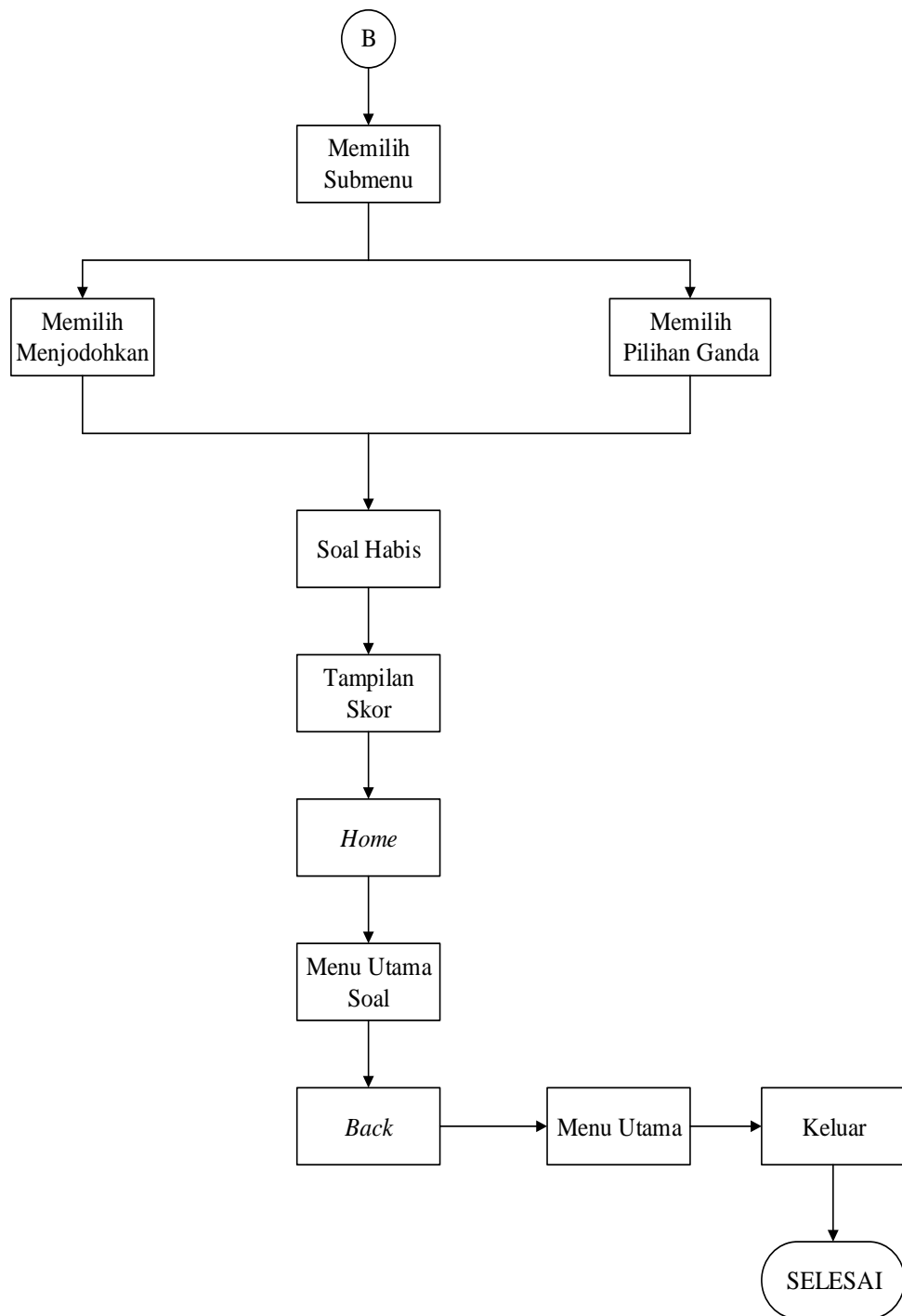
*Flowchart* merupakan bagan yang terdiri dari simbol-simbol tertentu yang disusun secara sistematis yang menunjukkan aliran atau langkah-langkah suatu program. *Flowchart* memudahkan dalam proses pengembangan media karena dapat menggambarkan dan menyederhanakan rangkaian proses atau prosedur sehingga mudah dipahami dan mudah dilihat berdasarkan urutan langkah suatu proses. *Flowchart* yang dibuat berupa *flowchart* menu utama yang menggambarkan keseluruhan aliran dari *Game Edukatif Find Me Accounting Berbasis Android*, *flowchart* menu materi, dan *flowchart* menu latihan soal.



Gambar 2. Flowchart Menu Utama



Gambar 3. Flowchart Menu Materi



Gambar 4. Flowchart Menu Latihan Soal



### 3) Pembuatan Desain Media (*Storyboard*)

*Storyboard* memberi gambaran mengenai keseluruhan bentuk dan mendeskripsikan fungsi-fungsi yang digunakan dalam pengembangan media. *Storyboard* dibuat untuk memudahkan proses pembuatan media dan dijadikan panduan pengembang dalam mengembangkan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting Berbasis Android*. *Storyboard* pada media ini ditampilkan pada lampiran 1.

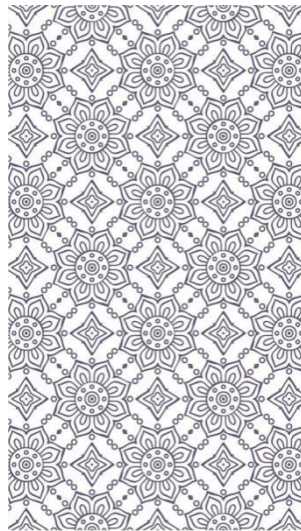
### 4) Pengumpulan dan Pembuatan Gambar Karakter, *Background*, *Icon* Aplikasi, dan Tombol

Peneliti bekerjasama dengan pengembang untuk mengumpulkan gambar karakter, *background*, *icon* aplikasi, dan tombol untuk menunjang pengembangan media agar lebih menarik.

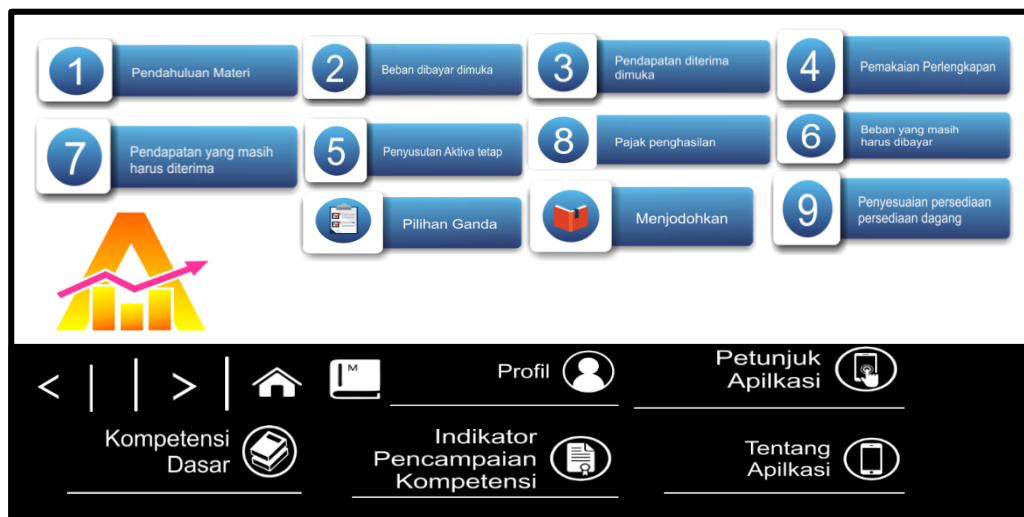
Gambar karakter dan *icon* aplikasi dibuat oleh pengembang menggunakan *Corel Draw X7*, dibuat dalam format *portable network graphics* (.png) untuk tombol ada yang dibuat oleh pengembang dan ada yang mengunduh dari *freepik*. Tombol yang digunakan sederhana sehingga mempermudah siswa untuk mengoperasikannya. *Background* yang digunakan diunduh dari internet dengan dimodifikasi oleh pengembang.



Gambar 5. Gambar Karakter



Gambar 6. *Background*



Gambar 7. Kumpulan Tombol dan *Icon*

#### 5) Penggunaan Musik

Musik yang digunakan dalam media ini merupakan musik instrumental yang menambah daya tarik siswa untuk menggunakan media pembelajaran *Find Me Accounting Berbasis Android*. Musik didapat dari mengunduh melalui *freemusicarchive.org* yang disediakan diinternet. *Freemusicarchive.org* menyediakan berbagai macam aliran musik dengan penggunduhan yang tidak berbayar dan legal.

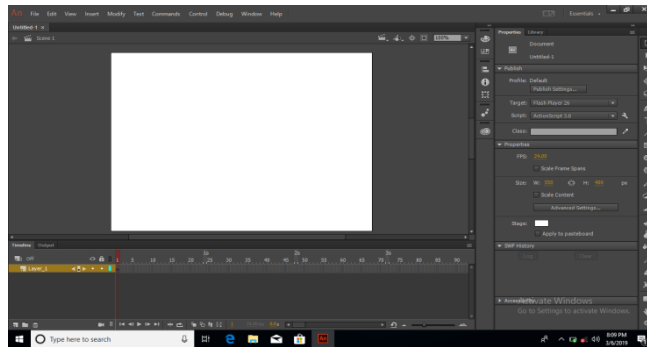
#### 6) Menyusun Instrumen Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran

Instrumen penilaian disusun digunakan untuk menilai kualitas Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting Berbasis Android* dengan menggunakan angket. Dalam tahap ini peneliti menyusun kisi-kisi instrumen penilaian media untuk Ahli Materi, Ahli Media, Praktisi Pembelajaran Akuntansi, dan siswa.

### **b. Tahap Pengembangan (*Development*)**

#### 1) Pembuatan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting*

Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* dengan menggunakan *Adobe Animated CC 2017*. Berikut tampilan dari *Adobe Animated CC 2017*:



Gambar 8. Layar Kerja *Adobe Animated CC 2017*

Komponen yang sudah dibuat pada tahap desain dirangkai menjadi kesatuan sesuai dengan rancangan *storyboard*. Media pembelajaran dibuat dalam format *android package* (.apk) dan siap untuk diinstall pada *smartphone Android* dengan versi *Jellybean* atau sesudahnya.

Berikut merupakan langkah-langkah penggunaan media pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis Android:

a) *Icon dan Halaman Awal Aplikasi Find Me Accounting*



Gambar 9. Icon Aplikasi *Find Me Accounting*



Gambar 10. Tampilan Halaman Utama

Pada halaman awal akan muncul tombol mulai yang apabila di tekan tombolnya maka akan muncul halaman pengisian identitas.

b) Tampilan Halaman Identitas Pengguna Aplikasi

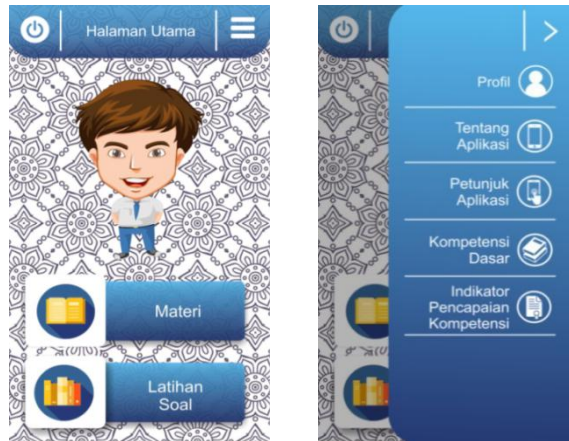


Gambar 11. Tampilan Halaman Identitas Pengguna Aplikasi

Pada tampilan halaman identitas pengguna aplikasi akan terdapat kotak mengisi nama, tombol jenis kelamin perempuan, tombol jenis kelamin laki-laki, dan tombol simpan. Kotak mengisi nama akan memunculkan *keyboard Android*, kemudian setelah diisi dilanjutkan memilih jenis

kelamin sesuai jenis kelamin pengguna dan tekan tombol simpan. Pemilihan jenis kelamin akan membedakan karakter berikutnya pada aplikasi sesuai dengan yang dipilih.

c) Tampilan Menu Utama dan Menu Tambahan

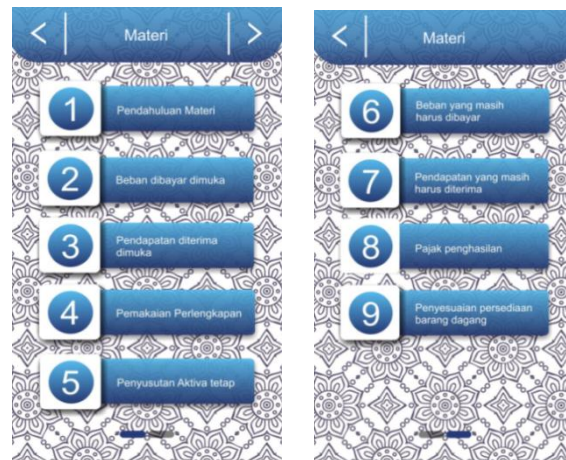


Gambar 12. Tampilan Menu Utama dan Menu Tambahan

Pada tampilan menu utama terdiri dari tombol keluar, tombol materi, tombol latihan soal dan gambar karakter yang munculnya sesuai dengan gambar karakter yang dipilih berdasarkan jenis kelamin, serta disebelah kanan terdapat tombol untuk memunculkan menu tambahan.

Menu tambahan terdiri dari tombol profil, tombol tentang aplikasi, tombol petunjuk aplikasi, tombol Kompetensi Dasar, dan tombol Indikator Pencapaian Kompetensi. Tombol yang dipilih akan memunculkan informasi mengenai media.

d) Tampilan Menu Materi



Gambar 13. Tampilan Menu Materi

Menu materi berisi Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang yang dikelompokkan berdasarkan sub materi.

e) Tampilan Menu Latihan Soal

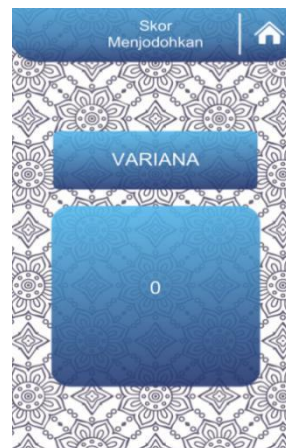


Gambar 14. Tampilan Menu Latihan Soal

Menu latihan soal berisi dua pilihan jenis soal yaitu pilihan ganda dan menjodohkan.



Gambar 15. Tampilan Soal



Gambar 16. Tampilan Skor

Jenis soal menjodohkan terdiri dari 20 soal. Sedangkan jenis soal pilihan ganda terdiri dari 30 soal.

Tampilan skor muncul setelah pengguna selesai mengerjakan soal baik soal menjodohkan maupun soal pilihan ganda akan muncul skor yang diperoleh dari pengerjaan soal yang sudah dilakukan. Tampilan ini berisi nama pengguna, skor, dan tombol *home* untuk kembali ke menu soal.



f) Tampilan Petunjuk Pengerjaan Soal



Gambar 17. Petunjuk Pengerjaan Soal

Petunjuk pengerjaan soal terdapat pada menu materi baik soal menjodohkan maupun soal pilihan ganda. Tampilan ini muncul sebelum soal mulai dikerjakan. Apabila ingin memulai mengerjakan soal tekan tombol lanjut apabila tidak tekan tombol kembali.

g) Tampilan Menu Profil

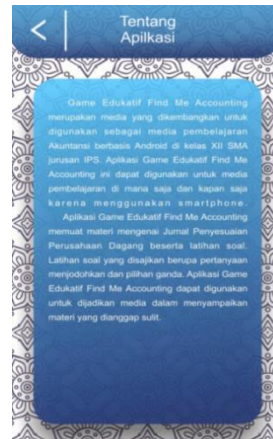


Gambar 18. Tampilan Menu Profil

Tampilan menu profil berisi informasi profil pengembang aplikasi meliputi nama, NIM, tempat tanggal

lahir, alamat, E-mail, program studi, jurusan, fakultas, instansi dan profil dosen pembimbing yang meliputi nama, NIP serta E-mail.

h) Tampilan Menu Tentang Aplikasi



Gambar 19. Tampilan Menu Tentang Aplikasi

Menu tentang aplikasi berisi informasi mengenai media atau aplikasi yang berupa materi yang dimuat dan jenis soal yang disajikan.

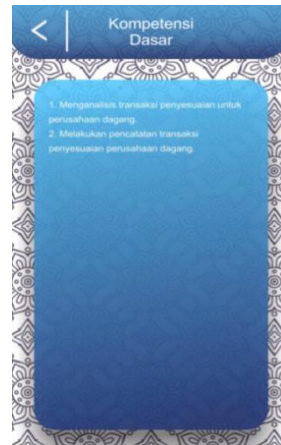
i) Tampilan Menu Petunjuk Aplikasi



Gambar 20. Tampilan Menu Petunjuk Aplikasi

Menu petunjuk aplikasi berisi informasi mengenai petunjuk untuk mengakses materi dan petunjuk pengerjaan soal pilihan ganda serta menjodohkan.

j) Tampilan Menu Kompetensi Dasar



Gambar 21. Kompetensi Dasar

Menu Kompetensi Dasar berisi informasi Kompetensi Dasar (KD) Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang yang di muat dalam media.

k) Tampilan Menu Indikator Pencapaian Kompetensi

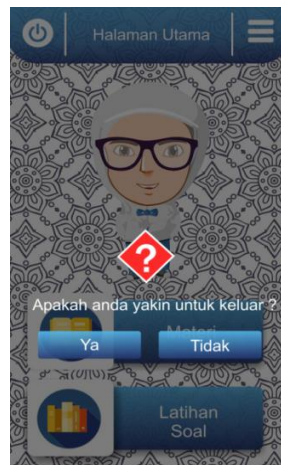


Gambar 22. Tampilan Menu Indikator Pencapaian Kompetensi

Menu Indikator Pencapaian Kompetensi berisi informasi mengenai Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang yang di muat dalam aplikasi.

1) Tampilan Konfirmasi Keluar



Gambar 23. Tampilan Konfirmasi Keluar

Tombol keluar aplikasi di bagian kiri atas menu utama. Setelah tombol ditekan akan muncul tampilan seperti gambar. Untuk keluar pengguna dapat menekan tombol ya, sedangkan untuk melanjutkan penggunaan aplikasi dapat menekan tombol tidak.

Fungsi yang terdapat dalam aplikasi *Game Edukatif Find Me Accounting* dapat berjalan sesuai dengan rancangan. Aplikasi ini dapat diinstall di *Smartphone Android* dengan versi *Jellybean* atau sesudahnya.

Kemudian dilakukan pengujian untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi dalam aplikasi dapat berjalan sesuai dengan fungsinya dan untuk mengetahui kesalahan yang kemudian dilakukan perbaikan. Pengujian dilakukan dengan mengirim file

*Android Package (.apk)* melalui USB ke *Smartphone* Xiaomi 3s Pro dengan spesifikasi CPU: Octa-core 1.5 GHz, Sistem operasi versi 5.1 (Lollipop), RAM 3 GB dengan pemasangan *offline*.

## 2) Validasi I

Produk awal media pembelajaran selanjutnya melalui tahap validasi I. Tahap validasi I ini dilakukan oleh 1 orang Ahli Materi yaitu Ibu Patriani Wahyu Dewanti, S.E., M.Acc. (Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY) dan 1 orang Ahli Media yaitu Bapak Ariyawan Agung Nugroho, S.T., M.Pd. (Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNY). Masukan dan saran dari Ahli Materi dan Ahli Media dijadikan pedoman untuk dilakukan revisi agar media yang dikembangkan menjadi lebih baik.

### a) Validasi Ahli Materi

Validasi atau penilaian kelayakan oleh Ahli Materi dilakukan dengan mengumpulkan saran dan pendapat dari Ahli Materi yang kemudian digunakan sebagai dasar dilakukannya revisi. Saran dan pendapat dikumpulkan melalui angket. Angket menggunakan skala likert dengan modifikasi yaitu hanya melalui 4 alternatif pilihan jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Angket untuk Ahli Materi memiliki 14 indikator penilaian yang dikelompokkan menjadi 3 aspek yaitu meliputi

aspek materi, aspek soal, dan aspek bahasa. Hasil rekapitulasi dan analisis penilaian kelayakan dapat dilihat di lampiran 8, untuk hasil rata-rata penilaian kelayakan oleh Ahli Materi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

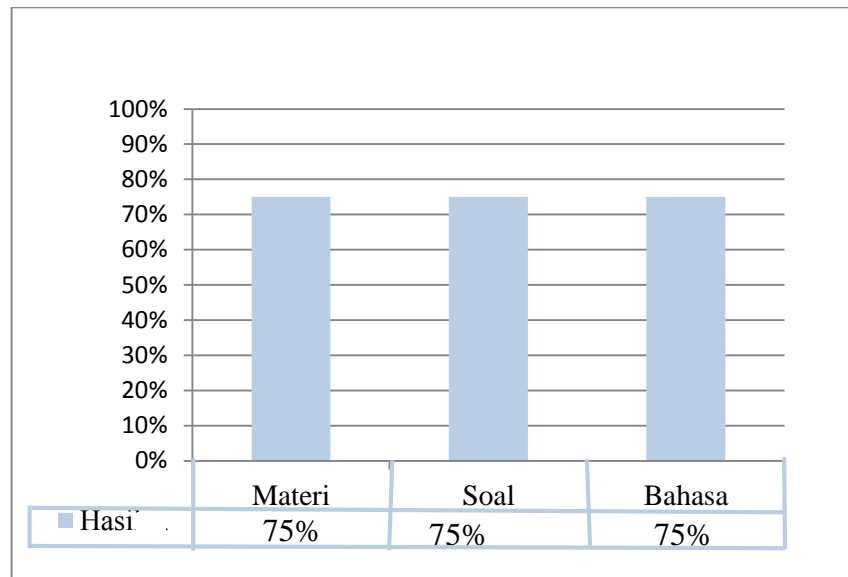
Tabel 9. Hasil Penilaian Kelayakan Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Pernyataan	Skor yang diperoleh	Skor Ideal	Kelayakan %	Kategori
1.	Materi	6	18	24	75%	Layak
2.	Soal	6	18	24	75%	Layak
3.	Bahasa	2	6	8	75%	Layak
<b>Total</b>		<b>14</b>	<b>42</b>	<b>56</b>	<b>75%</b>	<b>Layak</b>

Sumber: Data primer yang diolah (Lampiran 8).

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa ditinjau dari aspek materi diperoleh hasil penilaian dengan persentase 75% yang termasuk dalam kategori layak, sedangkan aspek soal diperoleh hasil penilaian dengan persentase 75% yang termasuk dalam kategori layak, dan aspek bahasa diperoleh hasil penilaian dengan persentase 75% yang termasuk dalam kategori layak. Hasil penilaian dari aspek materi, soal, dan bahasa diperoleh rata-rata persentase hasil penilaian materi dalam media pembelajaran oleh Ahli Materi sebesar 75%. Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang digunakan dalam media pembelajaran yang dikembangkan menurut Ahli Materi dalam kategori layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil validasi Ahli Materi jika disajikan dalam diagram batang seperti berikut:



Gambar 24. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Materi

#### b) Validasi Ahli Media

Validasi atau penilaian kelayakan oleh Ahli Media dilakukan dengan mengumpulkan saran dan pendapat dari Ahli Media yang kemudian digunakan sebagai dasar dilakukannya revisi melalui pengisian angket. Angket menggunakan skala likert dengan modifikasi yaitu hanya melalui 4 alternatif pilihan jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Angket untuk Ahli Media memiliki 22 indikator penilaian yang dikelompokkan menjadi 2 aspek yaitu meliputi aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual. Hasil rekapitulasi dan analisis penilaian kelayakan dapat dilihat selengkapnya di lampiran 9, untuk hasil

rata-rata penilaian kelayakan oleh Ahli Media dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 10. Hasil Penilaian Kelayakan Ahli Media

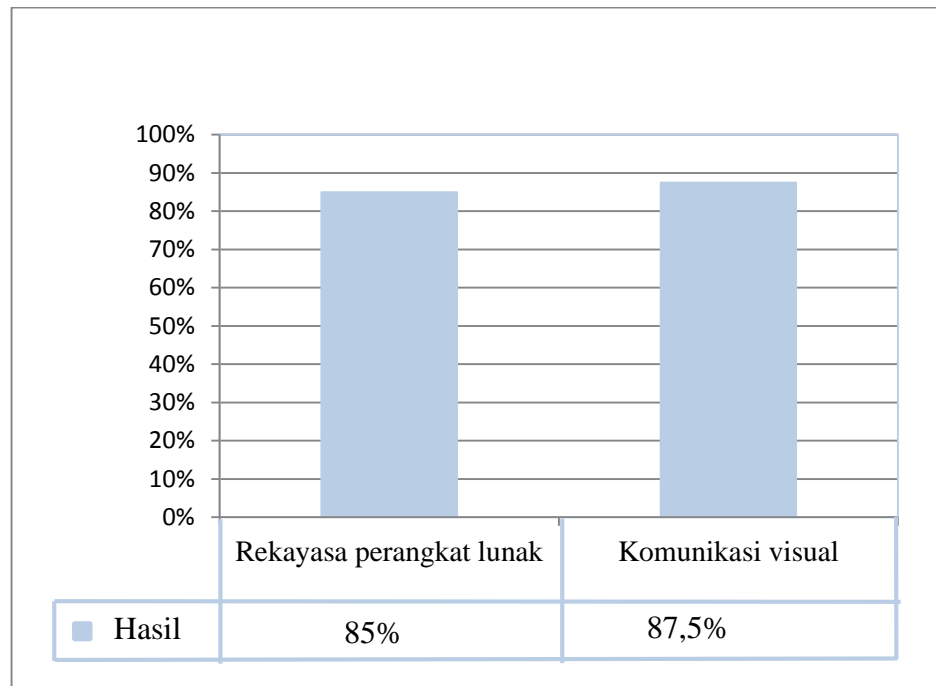
No	Aspek Penilaian	Jumlah Pernyataan	Skor yang diperoleh	Skor Ideal	Kelayakan %	Kategori
1.	Rekayasa perangkat lunak	10	34	40	85%	Sangat Layak
2.	Komunikasi visual	12	42	48	87,5%	Sangat Layak
<b>Total</b>		<b>22</b>	<b>76</b>	<b>88</b>	<b>86,36%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Data primer yang diolah (Lampiran 9).

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa ditinjau dari aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh hasil penilaian dengan persentase 85% yang termasuk dalam kategori sangat layak dan aspek komunikasi visual diperoleh hasil penilaian dengan persentase 87,5% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil penilaian dari aspek rekayasa perangkat lunak dan aspek komunikasi visual diperoleh rata-rata persentase hasil penilaian media dalam media pembelajaran oleh Ahli Media sebesar 86,36%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menurut Ahli Media dalam kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil validasi Ahli Media jika disajikan dalam diagram batang seperti berikut:





Gambar 25. Diagram Batang Hasil Validasi Ahli Media

### 3) Revisi I

Berdasarkan masukan oleh Ahli Materi dan Ahli Media, dilakukan tahapan revisi I.

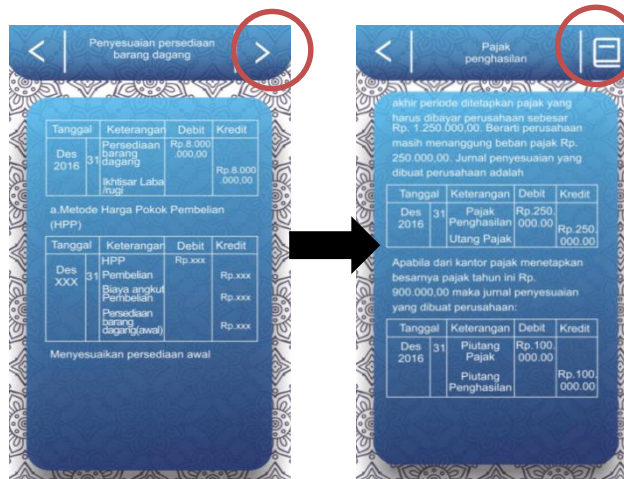
#### 1) Revisi Ahli Materi

- (a) Revisi pada beberapa soal yang kurang jelas yang dapat menyebabkan kebingungan dalam menjawab.

#### 2) Revisi Ahli Media

- (a) Navigasi dibedakan atau diberi batas jelas sebelum pindah kembali ke menu lain.
- (b) Petunjuk penggunaan tidak terbatas hanya pada halaman 1 tapi lengkap pada setiap interaksi.
- (c) Musik silahkan dipertimbangkan mencari yang lain.
- (d) *Font* pada materi diperjelas.

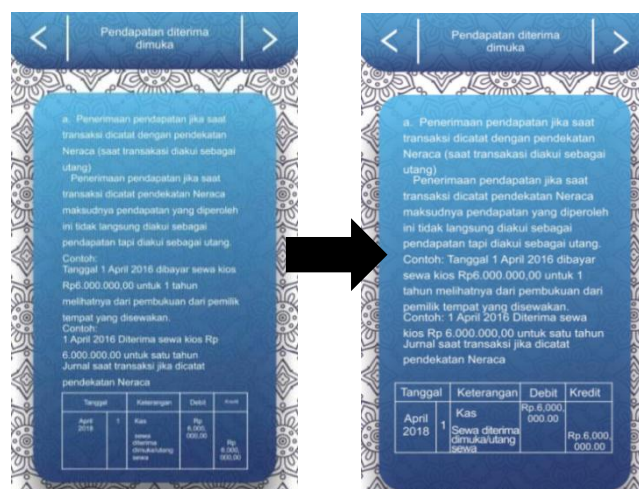
(e) Layout pilihan ganda.



Gambar 26. Revisi Navigasi yang Berbeda



Gambar 27. Revisi Penambahan Petunjuk Aplikasi pada Setiap Interaksi



Gambar 28. Revisi Ukuran Font pada Materi



Gambar 29. Revisi Layout Soal Pilihan Ganda

#### 4) Validasi II

Validasi ini dilakukan oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi yaitu Ibu Nurhidayati, S.Pd., Guru Akuntansi kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Sleman yaitu dengan mengumpulkan saran atau pendapat untuk melakukan revisi terhadap media pembelajaran yang telah dibuat melalui angket. Angket menggunakan skala *likert* dengan modifikasi yaitu hanya melalui 4 alternatif pilihan jawaban yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Angket untuk Praktisi Pembelajaran Akuntansi memiliki 25 indikator penilaian yang dikelompokkan menjadi 3 aspek yaitu meliputi aspek rekayasa perangkat lunak, aspek desain pembelajaran, dan aspek komunikasi visual. Hasil rekapitulasi dan analisis penilaian kelayakan dapat dilihat selengkapnya di lampiran 10, untuk hasil rata-rata penilaian kelayakan oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi dapat dilihat pada tabel berikut ini:

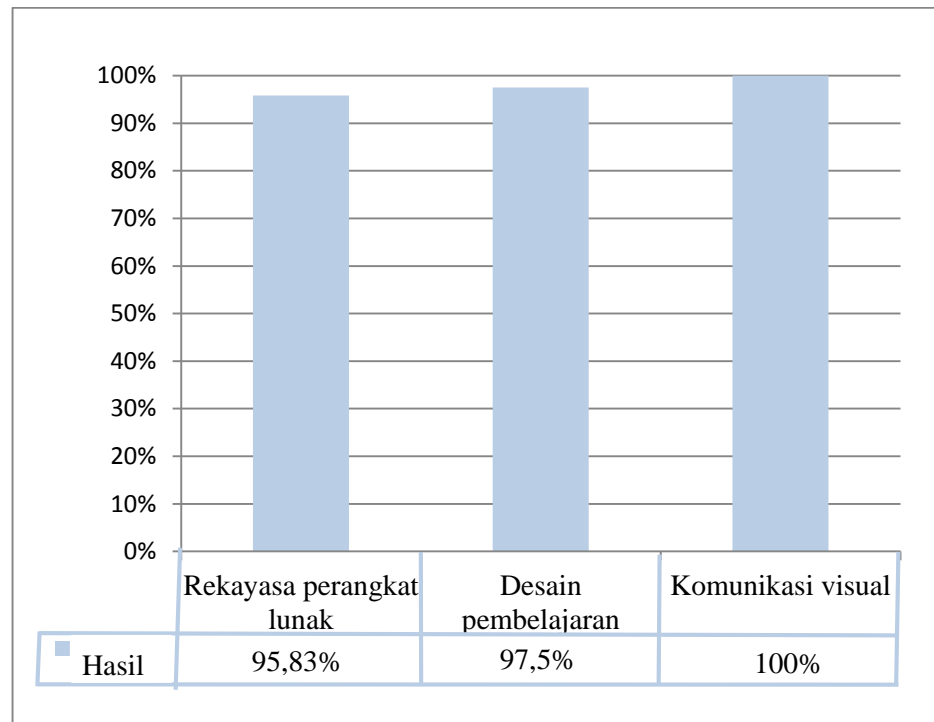
Tabel 11. Hasil Penilaian Kelayakan Praktisi Pembelajaran Akuntansi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Pernyataan	Skor yang diperoleh	Skor Ideal	Kelayakan %	Kategori
1.	Rekayasa perangkat lunak	6	23	24	95,83%	Sangat Layak
2.	Desain pembelajaran	10	39	40	97,5%	Sangat Layak
3.	Komunikasi visual	9	36	36	100%	Sangat Layak
<b>Total</b>		<b>25</b>	<b>98</b>	<b>100</b>	<b>98%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Data primer yang diolah (Lampiran 10).

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui persentase hasil validasi dari Praktisi Pembelajaran Akuntansi untuk tiap-tiap aspek. Aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh hasil penilaian dengan persentase 95,83% yang termasuk dalam kategori sangat layak, penilaian aspek desain pembelajaran diperoleh hasil dengan persentase 97,5% yang termasuk dalam kategori sangat layak, dan penilaian aspek komunikasi visual diperoleh hasil penilaian dengan persentase 100% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Dari hasil seluruh aspek penilaian diperoleh rata-rata persentase hasil penilaian media pembelajaran oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi sebesar 98%. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Find Me Accounting* menurut Praktisi Pembelajaran Akuntansi masuk ke dalam kategori sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil validasi oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi jika disajikan dalam diagram batang seperti berikut ini:



Gambar 30. Diagram Batang Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi

#### 5) Revisi II

Tidak terdapat saran atau masukan yang diberikan oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi baik dalam hal materi, soal maupun tampilan dari Media Pembelajaran *Find Me Accounting* Berbasis *Android*.

#### d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan dalam dua tahap, yaitu:

##### 1) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan pada tanggal 22 Februari 2019 yang dilakukan oleh 12 siswa kelas XII IPS 2 SMA Negeri 1

Sleman. Uji coba dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kelayakan media, mengetahui pendapat siswa terhadap media dan evaluasi untuk memperbaiki media melalui angket yang diberikan oleh peneliti setelah siswa menggunakan media pembelajaran *Find Me Accounting*. Hasil uji coba kelompok kecil diperoleh rekapitulasi sebagai berikut:

Tabel 12. Hasil Uji coba Kelompok Kecil

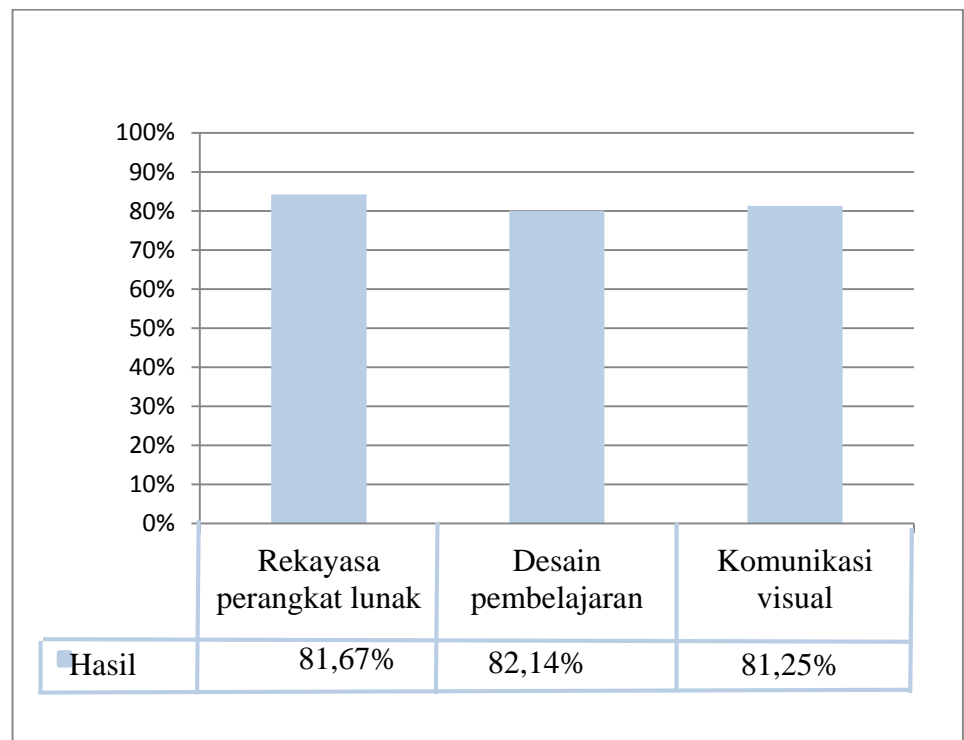
No.	Aspek Penilaian	Jumlah Pernyataan	Skor yang diperoleh	Skor Ideal	Kelayakan %	Kategori
1.	Rekayasa perangkat lunak	5	196	240	81,67%	Sangat Layak
2.	Desain pembelajaran	7	276	336	82,14%	Sangat Layak
3.	Komunikasi visual	8	312	384	81,25%	Layak
<b>Total</b>		<b>20</b>	<b>784</b>	<b>960</b>	<b>81,67%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Rekapitulasi uji coba kelompok kecil (Lampiran 11)

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui persentase hasil uji coba kelompok kecil untuk setiap aspek. Aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh hasil penilaian dengan persentase 81,67% yang termasuk dalam kategori sangat layak, penilaian aspek desain pembelajaran diperoleh hasil penilaian dengan persentase 82,14% yang termasuk dalam kategori sangat layak, dan aspek komunikasi visual diperoleh hasil penilaian dengan persentase 81,25% yang termasuk dalam kategori layak. Dari seluruh hasil penilaian media pembelajaran kelompok kecil diperoleh rata-rata sebesar 81,67%.

Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran *Find Me Accounting* berdasarkan uji coba kelompok kecil termasuk dalam kategori sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Hasil uji coba kelompok kecil jika disajikan dalam diagram batang sebagai berikut ini:



Gambar 31. Diagram Batang Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Dalam uji coba kelompok kecil tidak terdapat masukan untuk dijadikan acuan dilakukannya revisi.

## 2) Penelitian Lapangan

Penelitian lapangan dilakukan pada tanggal 25 Februari 2019 kepada 27 siswa kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Sleman. Sebelum media mulai digunakan seluruh siswa diminta untuk menginstall Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting*.

Penyebaran media dilakukan melalui *Share it* dan *WhatsApp*. Setelah pemakaian media, peneliti meminta siswa untuk mengisi angket untuk menilai kelayakan media berdasarkan aspek rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual. Hasil penelitian lapangan diperoleh rekapitulasi sebagai berikut:

Tabel 13. Hasil Penelitian Lapangan XII IPS 2

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Pernyataan	Skor yang diperoleh	Skor Ideal	Kelayakan %	Kategori
1.	Rekayasa perangkat lunak	5	455	540	84,26%	Sangat Layak
2.	Desain pembelajaran	7	605	756	80,03%	Layak
3.	Komunikasi visual	8	702	756	81,25%	Layak
<b>Total</b>		<b>20</b>	<b>1762</b>	<b>2160</b>	<b>81,57%</b>	<b>Sangat Layak</b>

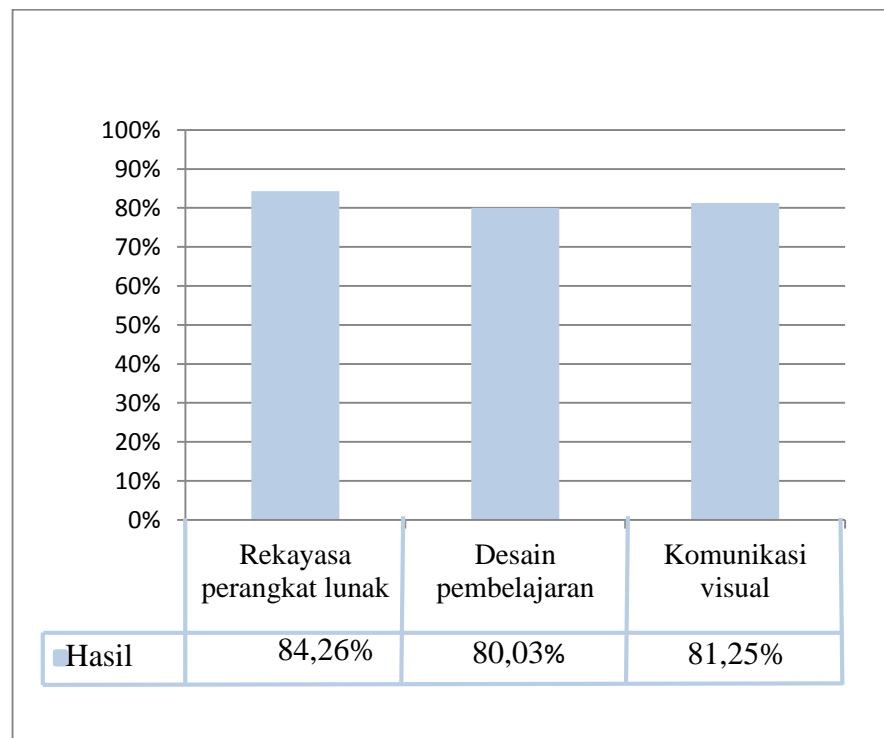
Sumber: Rekapitulasi penelitian lapangan (Lampiran 12)

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui persentase hasil penelitian lapangan untuk setiap aspek. Aspek rekayasa perangkat lunak diperoleh hasil penilaian dengan persentase 84,26% yang termasuk dalam kategori sangat layak, aspek desain pembelajaran memperoleh hasil penilaian dengan persentase 80,03% yang termasuk dalam kategori layak, dan aspek komunikasi visual memperoleh hasil penilaian dengan persentase 81,25% yang termasuk dalam kategori layak. Dari seluruh hasil penilaian media pembelajaran penelitian lapangan diperoleh rata-rata sebesar 81,57% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan



penelitian lapangan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* termasuk dalam kategori sangat layak digunakan untuk proses pembelajaran.

Hasil penelitian lapangan jika disajikan dalam diagram batang sebagai berikut ini:



. Gambar 32. Diagram Batang Hasil Penelitian Lapangan

#### e. Evaluasi

Tahap Evaluasi merupakan tahapan terakhir dalam pengembangan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android*. Tahap ini dilakukan untuk menilai ketercapaian pengembangan media pembelajaran.

1) Analisis Data Validasi Media

Analisis data validasi Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* didapatkan dari hasil penilaian kelayakan produk oleh Ahli Materi, Ahli Media, dan Praktisi Pembelajaran Akuntansi. Validasi ini berfungsi untuk menjadikan bukti bahwa media pembelajaran layak untuk digunakan. Hasil validasi secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 7.

2) Analisis Kelayakan Media

Kelayakan media pembelajaran diperoleh berdasarkan analisis validasi oleh Ahli Materi, Ahli Media, dan Praktisi Pembelajaran Akuntansi. Kelayakan berdasarkan pada beberapa aspek yang dipilih mampu menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Berikut ringkasan kelayakan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* pada setiap tahapan.

Tabel 14. Kelayakan Media Pembelajaran Setiap Tahapan

No.	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Ideal	Kelayakan	Kategori
1.	Penilaian Ahli Materi	42	56	75%	Layak
2.	Penilaian Ahli Media	76	88	86,36%	Sangat Layak
3.	Penilaian Praktisi Pembelajaran Akuntansi	98	100	98%	Sangat Layak
<b>Total</b>		<b>216</b>	<b>244</b>	<b>88,52%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa Media Pembelajaran *Find Me Accounting* Berbasis *Android* memperoleh

kategori Layak untuk tahap penilaian oleh Ahli Materi dengan persentase 75%, memperoleh kategori Sangat Layak untuk tahap penilaian oleh Ahli Media dengan persentase 86,36%, dan memperoleh kategori Sangat Layak untuk tahap penilaian oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi dengan persentase 98% serta secara keseluruhan dari ketiga tahap penilaian yang dilakukan oleh Ahli Materi, Ahli Media, dan Praktisi Pembelajaran Akuntansi diperoleh hasil persentase sebesar 88,52% yang masuk dalam kategori Sangat Layak.

### 3) Analisis Data Siswa

Analisis data siswa dilakukan untuk mengetahui penilaian siswa terhadap kelayakan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android*. Data ini diperoleh berdasarkan hasil tahap uji coba kelompok kecil dan penelitian lapangan. Masing-masing tahap telah dianalisis tingkat kelayakannya. Berikut adalah perbandingan hasil penilaian kelayakan media berdasarkan analisis data siswa.

Tabel 15. Perbandingan Kelayakan Analisis Data Siswa

No	Aspek	Uji Coba Kelompok Kecil	Penelitian Lapangan
1.	Rekayasa perangkat lunak	81,67%	84,26%
2.	Desain pembelajaran	82,14%	80,03%
3.	Komunikasi visual	81,25%	81,25%
<b>Jumlah</b>		<b>81,67%</b>	<b>81,57%</b>

Berdasarkan table di atas, dapat dilihat perbedaan hasil analisis data siswa baik dari segi uji coba kelompok kecil maupun penelitian

lapangan. Jumlah persentase menunjukkan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* dalam kategori sangat layak.

### **C. Pembahasan Hasil Penelitian**

Penelitian ini membuktikan bahwa media pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran oleh peserta didik.

#### **1. Pengembangan Media Pembelajaran *Find Me Accounting* Berbasis *Android***

Pengembangan media pembelajaran ini mengadaptasi model *ADDIE* yang dikembangkan oleh *Dick and Carry* (1996) dalam Endang (2014: 195-199) yaitu melalui lima tahap yang terdiri dari *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation* dan *Evaluation*.

##### **a. Tahap Analisis (*Analysis*)**

Pada tahap analisis, dilakukan analisis kebutuhan peserta didik serta analisis kompetensi dan instruksional. Analisis kebutuhan peserta didik berkaitan dengan permasalahan dan karakteristik peserta didik. Permasalahan dan karakteristik siswa dilakukan untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran agar media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Permasalahan siswa kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Sleman dapat diketahui sebanyak 96,3% siswa merupakan pengguna *Smartphone Android*, namun penggunaannya masih hanya untuk

bermain *social media* dan 100% siswa tidak memiliki aplikasi media pembelajaran di *Smartphone* peserta didik. Selain itu, ketersediaan sumber belajar berupa buku paket masih terbatas. Sehingga hal tersebut menjadikan siswa merasa bosan dan memilih untuk bermain *Smartphone*.

Pembuatan *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi. Media ini dapat dioperasikan di mana saja dan kapan saja serta dapat membantu siswa dalam memahami Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang.

Analisis kompetensi dan instruksional dapat diketahui melalui wawancara yang dilakukan dengan guru Akuntansi bahwa SMA Negeri 1 Sleman menggunakan Kurikulum 2013. Kompetensi Dasar (KD) Menganalisis penyusunan siklus akuntansi pada perusahaan dagang dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) Menjelaskan tahapan pengikhtisaran akuntansi pada perusahaan dagang merupakan materi yang cukup sulit dipahami.

b. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini peneliti melakukan penyusunan materi, soal dan jawaban, pembuatan *flowchart*, pembuatan desain media (*storyboard*), pengumpulan dan pembuatan gambar karakter, *background*, *icon* aplikasi, dan tombol, penggunaan musik, dan menyusun instrumen penilaian kelayakan media pembelajaran.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Peneliti membuat Aplikasi *Game Edukatif Find Me Accounting* dengan menggunakan *Adobe Animated CC 2017*. Pada tahap ini dilakukan pembuatan antarmuka yang meliputi tampilan halaman awal, tampilan halaman identitas pengguna aplikasi, tampilan tombol konfirmasi, tampilan menu utama, tampilan menu tambahan, tampilan menu materi, tampilan materi, tampilan menu soal, tampilan soal menjodohkan, tampilan soal pilihan ganda, tampilan halaman skor, tampilan menu profil, tampilan menu tentang aplikasi, tampilan menu petunjuk aplikasi, tampilan menu kompetensi dasar, tampilan menu indikator pencapaian kompetensi, tampilan petunjuk pengerjaan jenis soal menjodohkan dan pilihan ganda, dan tampilan konfirmasi keluar. Tampilan yang dibuat didesain dengan tambahan komponen yang sudah disiapkan pada tahap desain. Kemudian setelah antarmuka yang dibuat, dilakukan pengkodean (*coding*) dengan menggunakan *Adobe Animated CC 2017* dan dilakukan pengujian. Setelah menjadi sebuah media, dilakukan pentransferan file *android package* (.apk) ke *smartphone* untuk proses implementasi.

*Game Edukatif Find Me Accounting* yang sudah diinstall *smartphone* kemudian di validasi I oleh Ahli Materi dan Ahli Media. Ahli Materi dari dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY dan Ahli Media dari dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNY. Peneliti memilih dosen tersebut karena dosen tersebut

memiliki kompetensi dalam bidangnya. Kemudian berdasarkan saran dan masukan dari Ahli Materi dan Ahli Media dilakukan revisi I. Setelah revisi I dilakukan kemudian dilakukan validasi II oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi yaitu guru Akuntansi kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Sleman namun tidak dilakukan revisi karena tidak terdapat masukan.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Media yang dikembangkan diimplementasikan pada 27 siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Sleman. Hal yang dilakukan sebelum mengoperasikan aplikasi adalah menginstall media pada *smartphone* masing-masing siswa. Aplikasi dapat diunduh melalui apk yang dikirim di *WhatsApp* maupun dikirim melalui aplikasi *Share It*. Siswa terlihat antusias dalam menggunakan Aplikasi *Game Edukatif Find Me Accounting*.

Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang sudah diajarkan di kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Sleman sebelum peneliti melakukan penelitian, sehingga pembelajaran dengan menggunakan Aplikasi *Game Edukatif Find Me Accounting* memberikan suasana dan pengalaman baru dengan memanfaatkan *Smartphone* yang dimiliki siswa. Setelah mengoperasikan media, siswa diminta untuk memberikan respon mengenai media yang digunakan dengan mengisi angket. Hasil mengisi angket untuk mengetahui penilaian siswa terhadap media yang dikembangkan.

e. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai ketercapaian pengembangan media pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android*. Dilakukan dengan menganalisis data validasi media, analisis kelayakan media dan analisis data siswa yang berupa penilaian siswa terhadap kelayakan media pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android*

**2. Kelayakan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android***

Kelayakan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* diketahui melalui tahap validasi oleh Ahli Materi, Ahli Media, Praktisi Pembelajaran Akuntansi, Uji Coba Kelompok Kecil, dan Penelitian Lapangan.

a. Ahli Materi

Berikut hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi FE UNY.

- 1) Kelayakan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* oleh Ahli Materi pada aspek materi memperoleh persentase sebesar 75% yang termasuk dalam kategori Layak.
- 2) Kelayakan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* oleh Ahli Materi pada aspek soal



memperoleh persentase sebesar 75% yang termasuk dalam kategori Layak.

- 3) Kelayakan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* oleh Ahli Materi pada aspek bahasa memperoleh persentase sebesar 75% yang termasuk dalam kategori Layak.

Berdasarkan penilaian Ahli Materi secara keseluruhan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* memperoleh persentase sebesar 75% yang termasuk dalam kategori Layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di SMA.

b. Ahli Media

Berikut hasil validasi Ahli Media yang dilakukan oleh dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNY.

- 1) Kelayakan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* oleh Ahli Media pada aspek rekayasa perangkat lunak memperoleh persentase sebesar 85% yang termasuk dalam kategori Sangat Layak.
- 2) Kelayakan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* oleh Ahli Media pada aspek komunikasi visual memperoleh persentase sebesar 87,5% yang termasuk dalam kategori Sangat Layak.

Berdasarkan penilaian Ahli Media secara keseluruhan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android*

memperoleh persentase sebesar 86,36% yang termasuk dalam kategori Sangat Layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di SMA.

c. Praktisi Pembelajaran Akuntansi

Berikut hasil validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Akuntansi SMA Negeri 1 Sleman.

- 1) Kelayakan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi pada aspek rekayasa perangkat lunak memperoleh persentase sebesar 95,83% yang termasuk dalam kategori Sangat Layak.
- 2) Kelayakan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi pada aspek desain pembelajaran memperoleh persentase sebesar 97,5% yang termasuk dalam kategori Sangat Layak.
- 3) Kelayakan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi pada aspek komunikasi visual memperoleh persentase sebesar 100% yang termasuk dalam kategori Sangat Layak.

Berdasarkan penilaian Praktisi Pembelajaran Akuntansi secara keseluruhan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* memperoleh persentase sebesar 98% yang termasuk dalam kategori Sangat Layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di SMA.

d. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil diujikan pada 12 siswa kelas XII IPS 2 SMA Negeri 1 Sleman. Hasil rekapitulasi dapat dilihat pada Lampiran 11. Berikut ringkasan hasil penilaian uji coba kelompok kecil.

- 1) Kelayakan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* oleh siswa pada uji coba kelompok kecil pada aspek rekayasa perangkat lunak memperoleh persentase sebesar 81,67% yang termasuk dalam kategori Sangat Layak.
- 2) Kelayakan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* oleh siswa pada uji coba kelompok kecil pada aspek desain pembelajaran memperoleh persentase sebesar 82,14% yang termasuk dalam kategori Sangat Layak.
- 3) Kelayakan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* oleh siswa pada uji coba kelompok kecil pada aspek komunikasi visual memperoleh persentase sebesar 81,25% yang termasuk dalam kategori Layak.

Berdasarkan penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil secara keseluruhan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* memperoleh persentase sebesar 81,67% yang termasuk dalam kategori Sangat Layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di SMA.

e. Penelitian Lapangan

Penelitian Lapangan diujikan pada 27 siswa kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Sleman. Hasil rekapitulasi dapat dilihat pada Lampiran 12. Berikut ringkasan hasil penilaian uji coba kelompok kecil.

- 4) Kelayakan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* oleh siswa pada penelitian lapangan pada aspek rekayasa perangkat lunak memperoleh persentase sebesar 84,26% yang termasuk dalam kategori Sangat Layak.
- 5) Kelayakan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* oleh siswa pada penelitian lapangan pada aspek desain pembelajaran memperoleh persentase sebesar 80,03% yang termasuk dalam kategori Layak.
- 6) Kelayakan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* oleh siswa pada penelitian lapangan pada aspek komunikasi visual memperoleh persentase sebesar 81,25% yang termasuk dalam kategori Layak.

Berdasarkan penilaian siswa pada penelitian lapangan secara keseluruhan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* memperoleh persentase sebesar 81,57% yang termasuk dalam kategori Sangat Layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di SMA.

#### **D. Kajian Media Akhir**

Produk akhir dari penelitian ini berupa *Game Edukatif Find Me Accounting* berbasis *Android* dengan Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang. Aplikasi ini merupakan media pembelajaran yang memuat materi dan soal-soal yang berupa pilihan ganda dan menjodohkan mengenai Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang. Materi dan soal yang dimuat sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang.

Aplikasi *Game Edukatif* ini disajikan dengan tampilan yang menarik dengan didominasi warna biru dan disertai gambar karakter yang menggambarkan siswa SMA. Aplikasi *Game Edukatif Find Me Accounting* memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai media pembelajaran.

Kelebihan Aplikasi *Game Edukatif Find Me Accounting* ini antara lain:

1. Aplikasi *Game Edukatif Find Me Accounting* merupakan media pembelajaran yang mudah dibawa karena dapat diinstall di *Smartphone Android* versi *Jellybean* atau sesudahnya sehingga dapat digunakan di mana saja dan kapan saja.
2. Aplikasi *Game Edukatif Find Me Accounting* merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan dengan *Smartphone Android* dengan pengoperasian yang mudah, tampilan yang menarik, dan ukuran aplikasi relatif kecil sehingga tidak menghabiskan memori.
3. Aplikasi *Game Edukatif Find Me Accounting* menyajikan dua jenis soal yaitu menjodohkan dan pilihan ganda.

4. Aplikasi *Game Edukatif Find Me Accounting* merupakan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang menggunakan *Smartphone Android* dan menjadi peluang untuk dikembangkan sesuai dengan perkembangan IPTEK.

Kelemahan Aplikasi *Game Edukatif Find Me Accounting* ini antara lain:

1. Materi dan soal yang dimuat dalam aplikasi *Game Edukatif Find Me Accounting* terbatas pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang.
2. Aplikasi hanya dapat dijalankan menggunakan *Smartphone Android*.
3. Belum ada animasi dan level dalam mengerjakan soal karena keterbatasan waktu pengembangan.
4. Aplikasi *Game Edukatif Find Me Accounting* tidak dapat menggunakan tombol *Back* pada *Smartphone* namun harus menggunakan tombol *Back* yang ada dalam aplikasi.
5. Belum bisa terhubung ke jaringan internet sehingga soal tidak dapat diperbaharui.

#### **E. Keterbatasan Pengembangan**

Keterbatasan dalam pengembangan media pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* antara lain:

1. Media yang dikembangkan masih sangat terbatas karena hanya mencakup satu Kompetensi Dasar (KD) yaitu Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang.

2. Media yang dikembangkan masih belum terdistribusi dengan baik karena pengembang belum menyediakan *link* untuk mendownload media dan belum terdapat pada penjualan aplikasi resmi yaitu *Play Store*.
3. Penentuan standar kelayakan media terbatas pada aspek materi, soal, bahasa, rekayasa perangkat lunak, desain pembelajaran, dan komunikasi visual. Validasi media baru sebatas dilakukan oleh 1 Ahli Materi, 1 Ahli Media, dan 1 Praktisi Pembelajaran Akuntansi.
4. Implementasi penelitian lapangan media pembelajaran hanya dilakukan pada kelas XII IPS 1 SMA Negeri 1 Sleman sebanyak 27 siswa.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan pada bab IV, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* pada materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang menggunakan model pengembangan *ADDIE*.
2. Penilaian kelayakan Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang oleh Ahli Materi diperoleh penilaian yang termasuk dalam kategori Layak, penilaian oleh Ahli Media diperoleh penilaian yang termasuk dalam kategori Sangat Layak, dan penilaian oleh Praktisi Pembelajaran Akuntansi diperoleh penilaian yang termasuk dalam kategori Sangat Layak.
3. Implementasi penelitian lapangan dilakukan di SMA Negeri 1 Sleman melalui tahap uji coba kelompok kecil (12 siswa) dan penelitian lapangan (27 siswa). Penilaian pada uji coba kelompok kecil memperoleh penilaian yang termasuk dalam kategori Sangat Layak dan penilaian pada tahap penelitian lapangan diperoleh penilaian yang termasuk dalam kategori Sangat Layak.

#### **B. Saran**

Berdasarkan penelitian pengembangan yang telah dilakukan, Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* tentu



masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, beberapa saran pemanfaatan dan pengembangan produk media ini lebih lanjut yang dibutuhkan adalah sebagai berikut.

1. Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* sebaiknya dimanfaatkan guru dalam kegiatan pembelajaran agar lebih bervariasi.
2. Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* sebaiknya digunakan siswa untuk belajar mandiri kapan saja dan di mana saja.
3. Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* sebaiknya dikembangkan dari segi materi maupun soal.
4. Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android* sebaiknya dapat dikembangkan lagi agar dapat digunakan pada semua sistem operasi selain *Android* seperti *Iphone Operating System* (IOS).
5. Untuk penelitian selanjutnya, sebaiknya penelitian lapangan dilakukan lebih luas bukan hanya terbatas pada satu kelas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Asih, D.P.P. (2016). Pengembangan Aplikasi “Easy Accounting” Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Kelas XI Akuntansi SMK Negeri 1 Klaten Tahun Ajaran 2015/2016. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Azizah, N. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Smart Accounting Berbasis Android pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Siswa Kelas X Akuntansi SMK Koperasi Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018.
- Cahyo, A.N. (2011). *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak*. Yogyakarta: FlashBooks.
- Dhanta, R. (2009). *Kamus Istilah Grafis & Internet*. Surabaya: Indah.
- Fahriza, R. (2015). *Pengantar Akuntansi*. Bandung: Yrawa Widya.
- Handriyantini, E. (2009). Permainan Edukatif (Educational Games). Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal*. Konferensi dan Temu Nasional Teknologi dan Komunikasi untuk Indonesia.
- Huda, A.A. (2013). *Live Coding! 9 Aplikasi Buatan Sendiri*. Yogyakarta: ANDI.
- Indriana, D. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ismail, A. (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Istiyanto, J.E. (2013). *Pemrograman SmartPhone Menggunakan SDK Android dan Hacking Android*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Jengathe, G. & Rojatkar., D.V (2015). “Use of Android in Education System”. *International Journal of Electrical and Electronics Research*. Vol 3.
- Kardiman, dkk. (2009). *Prinsip-prinsip Akuntansi 1 SMA KELAS XI*. Jakarta: Yudhistira.
- Katadata. (2016). Pengguna Smartphone di Indonesia 2016-2019. Diakses dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/08/08/pengguna-smartphone-di-indonesia-2016-2019> pada tanggal 28 November 2018 pukul 10.00 WIB.
- Lee, W.M. (2011). *Beginning Android Application Development*. Kanada: Wiley Publishing, Inc.

- Mulyatiningsih, E. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Permendiknas. (2006). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Putra, D.R. (2015). Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Riaume. (2018). Daftar Nama OS Android menurut Versi. Diakses dari <https://www.riaume.com/daftar-nama-os-android-menurut-versi.html> pada tanggal 7 Januari 2019 pukul 21.00.
- Riva, I. (2012). *Koleksi Games Edukatif di dalam dan luar Sekolah*. Yogyakarta: FlashBooks.
- Sadiman, A.S., dkk. (2014). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Satyaputra & Aritonang. (2014). *Beginning Android Programming with ADT Budle*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Setyosari, P. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Siregar, E. & Nara, H. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Suwardjono. (2014). *Akuntansi Pengantar 1: Proses Penciptaan Data Pendekatan Sistem*. Yogyakarta: BPFE.
- Wahono, R.S. (2006). Aspek dan Kriteria Penilaian Media Pembelajaran, diakses dari <https://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-mediapembelajaran/> pada tanggal 30 Desember 2018.

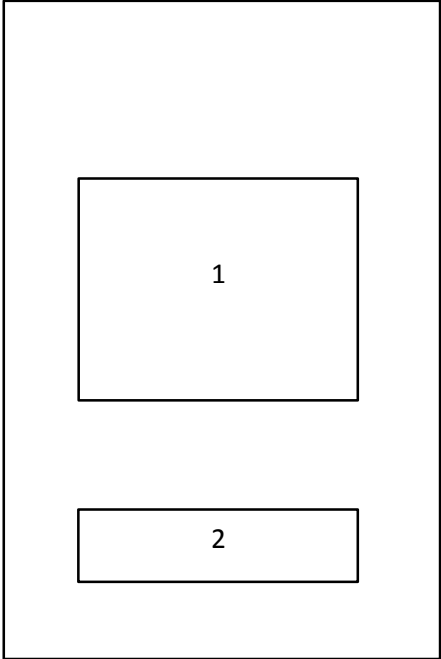
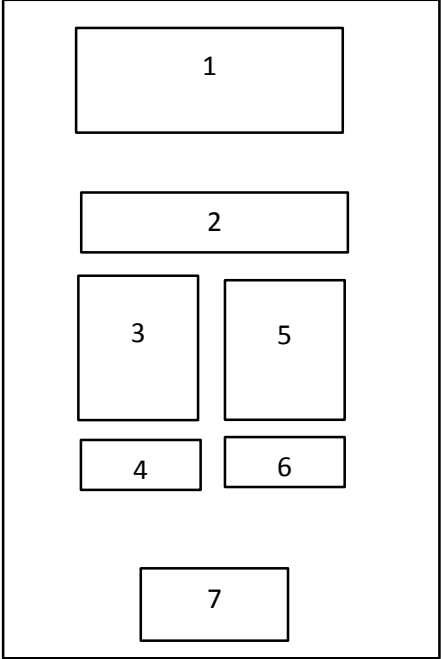
Zuliana & Padli, I. (2013). Aplikasi Pusat Panggilan Tindakan Kriminal di Kota Medan berbasis Android. *Jurnal*. IAIN Sumatera Utara Medan (hlm 2-4).[https://www.researchgate.net/publication/305725860\\_APLIKASI\\_PUSAT\\_PANGGILAN\\_TINDAKAN\\_KRIMINAL\\_DI\\_KOTA\\_MEDAN\\_BERBASIS\\_ANDROID/download](https://www.researchgate.net/publication/305725860_APLIKASI_PUSAT_PANGGILAN_TINDAKAN_KRIMINAL_DI_KOTA_MEDAN_BERBASIS_ANDROID/download) . Diakses pada 1 Januari 2019.

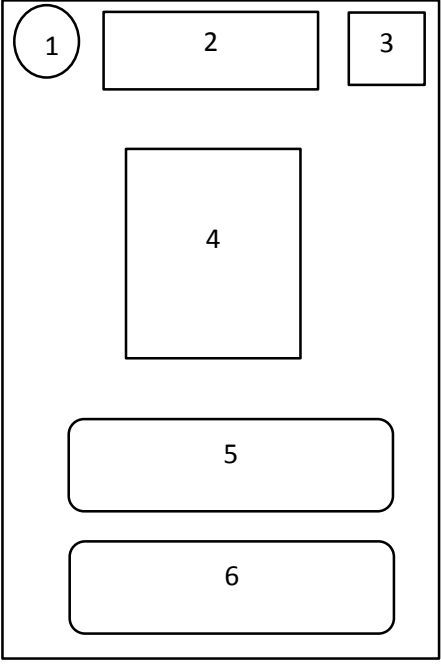
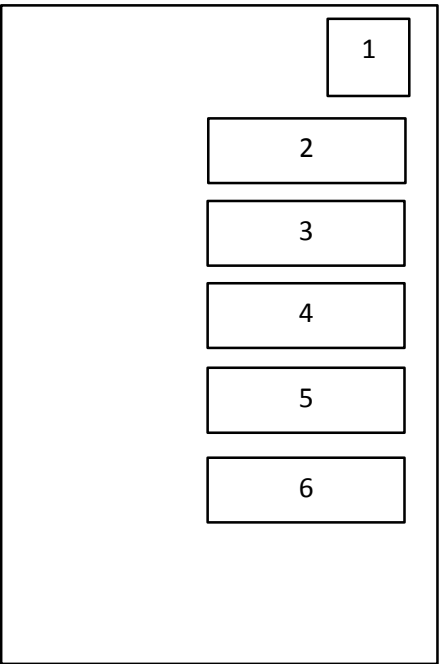
## LAMPIRAN

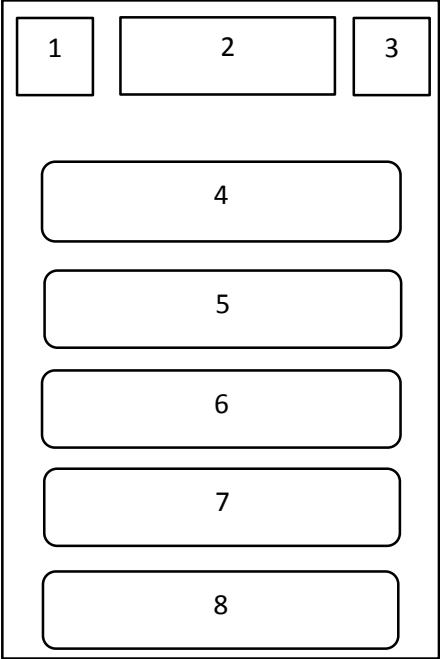
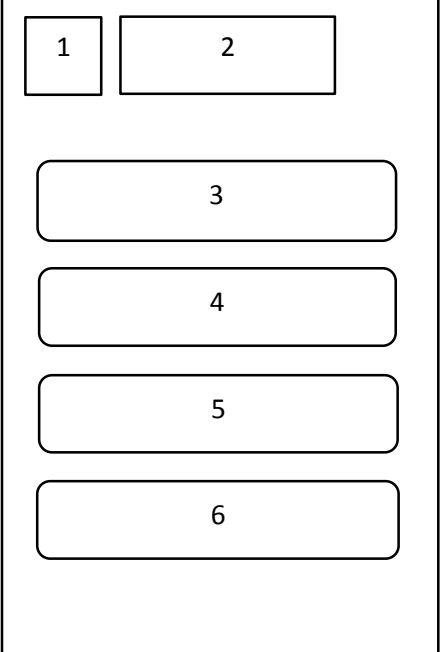
1. *Storyboard* Media
2. *Printscreen* Media
3. Silabus
4. Materi
5. Soal dan Pembahasan
6. Instrumen Penelitian berupa Angket
7. Hasil Validasi
8. Rekapitulasi Skoring Angket Validasi Ahli Materi
9. Rekapitulasi Skoring Angket Validasi Ahli Media
10. Rekapitulasi Skoring Angket Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi
11. Rekapitulasi Skoring Angket Uji Coba Kelompok Kecil
12. Rekapitulasi Skoring Angket Penelitian Lapangan
13. Surat Permohonan Validasi
14. Perizinan
15. Daftar Hadir Siswa
16. Dokumentasi

**Lampiran 1. Storyboard Media**

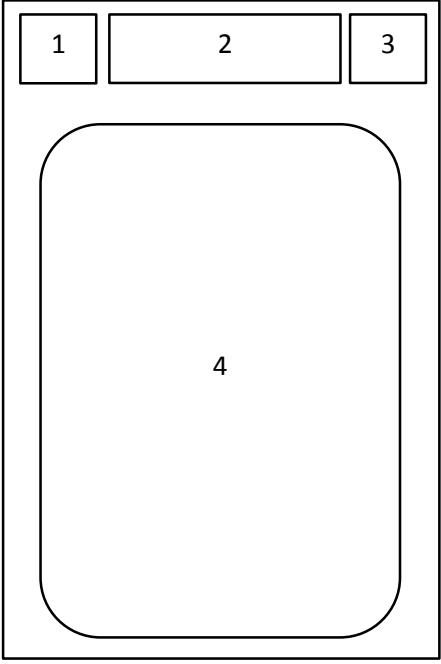
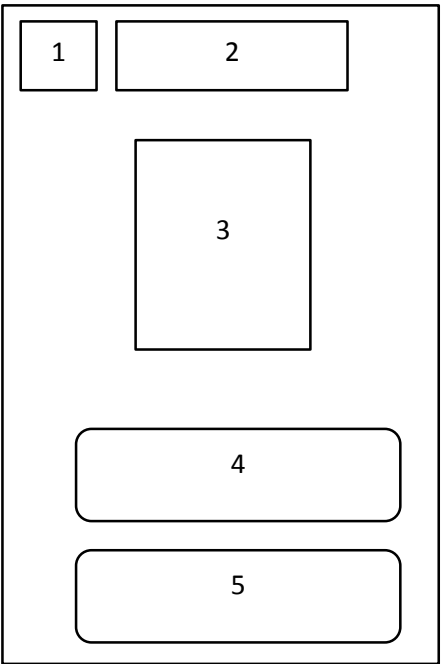
**STORYBOARD MEDIA PEMBELAJARAN**  
**GAME EDUKATIF FIND ME ACCOUNTING BERBASIS ANDROID**

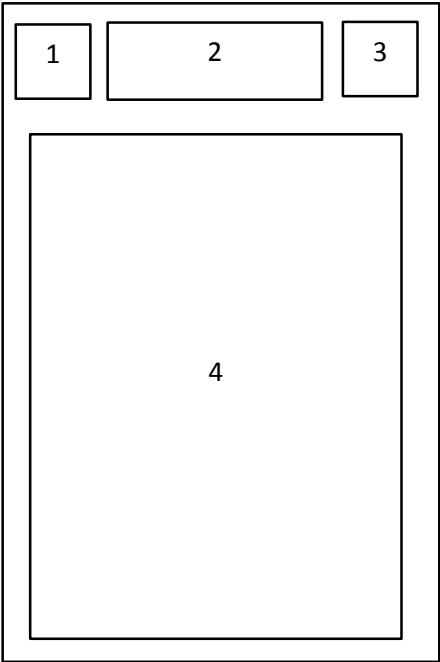
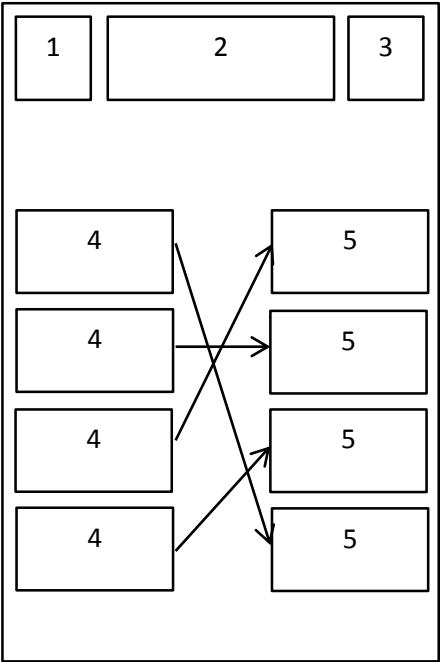
No.	Rancangan Halaman	Keterangan
1.		<b>Tampilan Halaman Awal</b> 1. Gambar Logo 2. Tombol Mulai
2.		<b>Tampilan Halaman Identitas Pengguna Aplikasi</b> 1. Gambar Logo 2. Kotak untuk diisi nama 3. Gambar karakter laki-laki 4. Kotak untuk memilih jenis kelamin “Laki-laki” 5. Gambar karakter perempuan 6. Kotak untuk memilih jenis kelamin “Perempuan” 7. Tombol Simpan

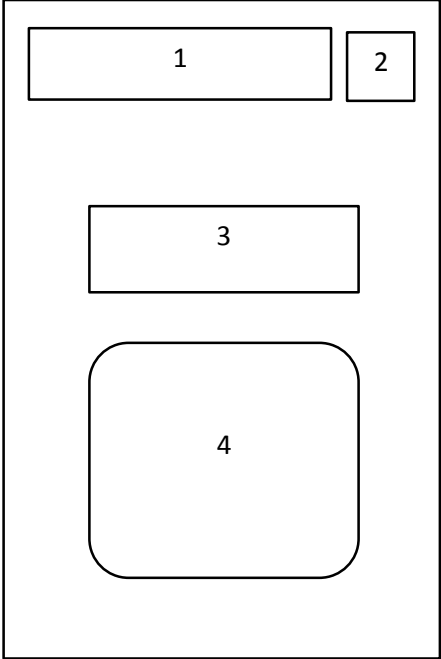
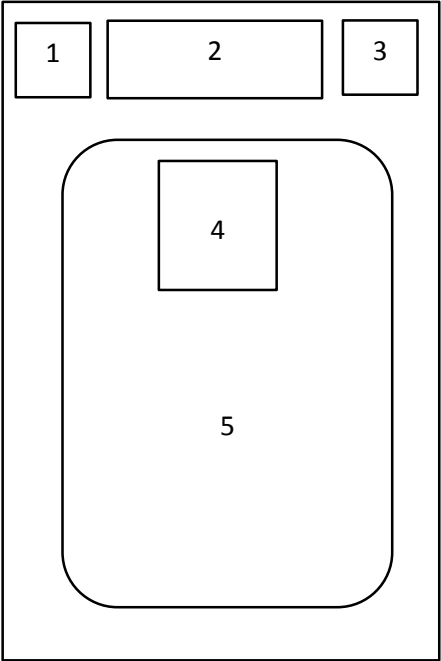
3.		<p><b>Tampilan Menu Utama</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol Keluar</li> <li>2. Judul “Halaman Utama”</li> <li>3. Tombol menu tambahan yang berisi menu Profil, Tentang Aplikasi, Petunjuk Aplikasi, Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi</li> <li>4. Gambar karakter menyesuaikan jenis kelamin yang dipilih</li> <li>5. Tombol Materi</li> <li>6. Tombol Latihan Soal</li> </ol>
4.		<p><b>Tampilan Menu Tambahan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol <i>Back</i></li> <li>2. Tombol Profil</li> <li>3. Tombol Tentang Aplikasi</li> <li>4. Tombol Petunjuk Aplikasi</li> <li>5. Tombol Kompetensi Dasar</li> <li>6. Tombol Indikator Pencapaian Kompetensi</li> </ol>

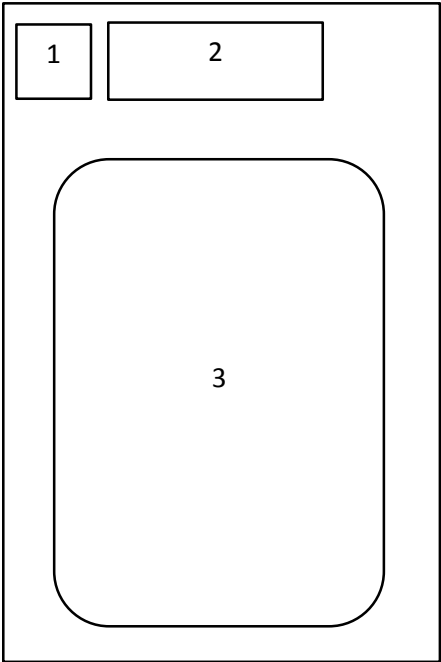
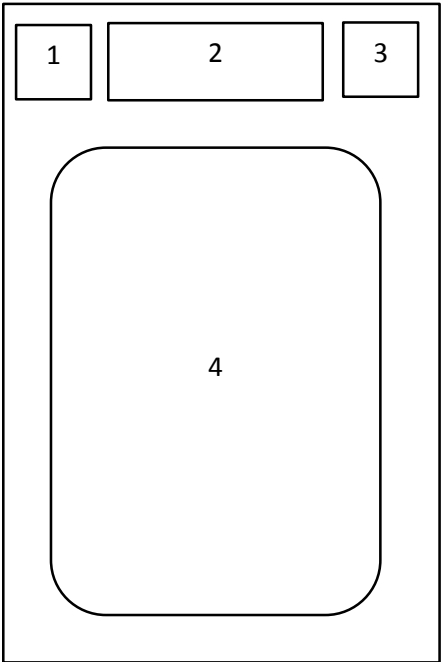
5.		<p><b>Tampilan Menu Materi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol <i>Back</i></li> <li>2. Judul “Materi”</li> <li>3. Tombol <i>Next</i></li> <li>4. Pendahuluan Materi</li> <li>5. Sub Materi 1 “Beban Dibayar di Muka”</li> <li>6. Sub Materi 2 “Pendapatan Diterima di Muka”</li> <li>7. Sub Materi 3 “Pemakaian Perlengkapan”</li> <li>8. Sub Materi 4 “Penyusutan Aktiva Tetap”</li> <li>9. Sub Materi 5 “Beban yang Masih Harus Dibayar”</li> <li>7. Sub Materi 6 “Pendapatan yang Masih Harus Diterima”</li> <li>8. Sub Materi 7 “Pajak Penghasilan”</li> <li>9. Sub Materi 8 “Penyesuaian PBD”</li> </ol>
6.		<p><b>Tampilan Lanjutan Menu Materi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol <i>Back</i></li> <li>2. Judul “Materi”</li> <li>3. Sub Materi 5 “Beban yang Masih Harus Dibayar”</li> <li>4. Sub Materi 6 “Pendapatan yang Masih Harus Diterima”</li> <li>5. Sub Materi 7 “Pajak Penghasilan”</li> <li>6. Sub Materi 8 “Penyesuaian Persediaan Barang Dagang”</li> </ol>

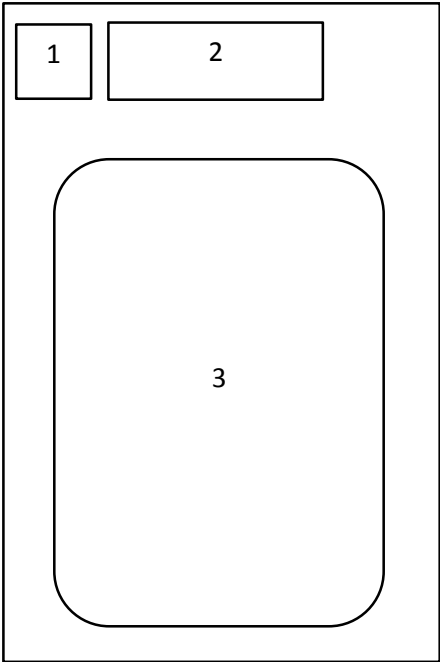
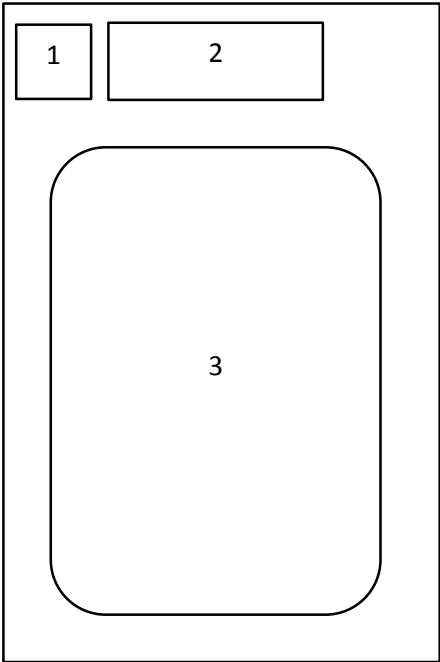


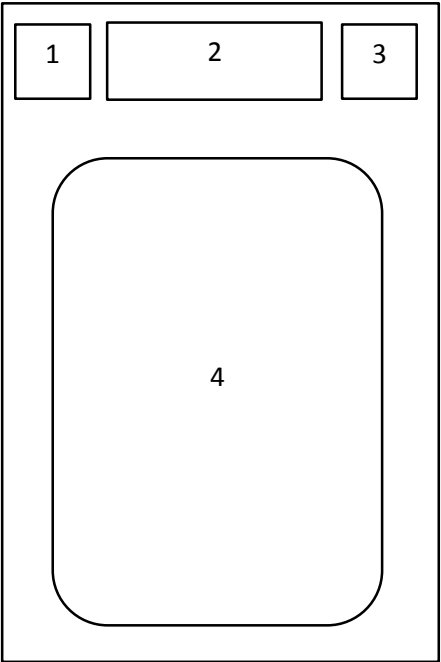
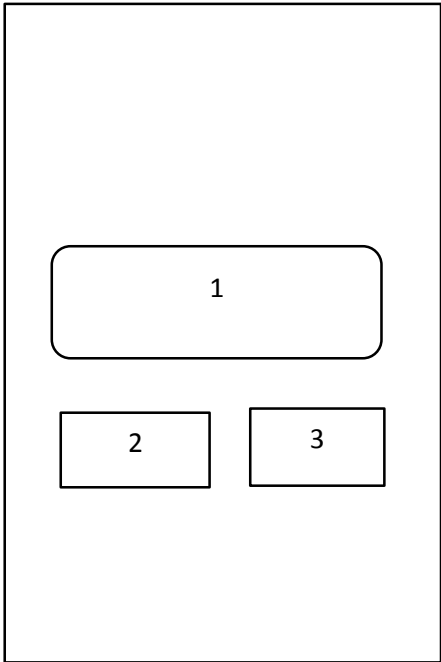
7.		<p><b>Tampilan Materi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol <i>Back</i></li> <li>2. Judul “Materi”</li> <li>3. Tombol <i>Next</i></li> <li>4. Isi Materi</li> </ol>
8.		<p><b>Tampilan Menu Soal</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol <i>Back</i></li> <li>2. Judul “Latihan Soal”</li> <li>3. Gambar karakter menyesuaikan jenis kelamin yang dipilih</li> <li>4. Tombol jenis soal Pilihan Ganda</li> <li>5. Tombol jenis soal Menjodohkan</li> </ol>

9.		<p><b>Tampilan Halaman Soal</b></p> <p><b>Pilihan Ganda</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol <i>Back</i></li> <li>2. Judul “Pilihan Ganda”</li> <li>3. Tombol <i>Next</i></li> <li>4. Soal</li> </ol>
10.		<p><b>Tampilan Halaman Soal</b></p> <p><b>Menjodohkan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol <i>Back</i></li> <li>2. Judul “Menjodohkan”</li> <li>3. Tombol <i>Next</i></li> <li>4. Soal</li> <li>5. Pilihan Jawaban</li> </ol>

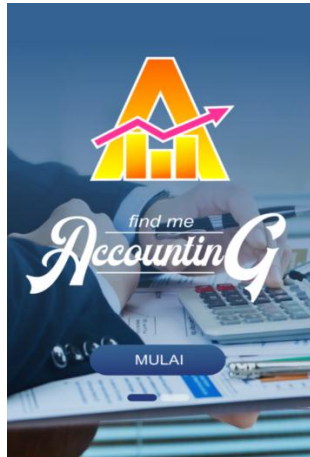
11.		<p><b>Tampilan Halaman Skor</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul Skor jenis soal yang di piih</li> <li>2. Tombol <i>Home</i></li> <li>3. Nama Pengguna</li> <li>4. Skor yang didapat</li> </ol>
12.		<p><b>Tampilan Menu Profil</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol <i>Back</i></li> <li>2. Judul “Profil Peneliti atau Profil Dosen Pembimbing”</li> <li>3. Tombol <i>Next</i></li> <li>4. Foto profil peneliti atau dosen pembimbing</li> <li>5. Isi informasi profil peneliti atau dosen pembimbing</li> </ol>

13.		<b>Tampilan Menu Tentang Aplikasi</b> 1. Tombol <i>Back</i> 2. Judul “Tentang Aplikasi” 3. Isi informasi mengenai aplikasi
14.		<b>Tampilan Menu Petunjuk Aplikasi</b> 1. Tombol <i>Back</i> 2. Judul “Profil Petunjuk Aplikasi” 3. Tombol <i>Next</i> 4. Isi informasi berupa cara menggunakan media pembelajaran <i>Find Me Accounting</i>

15.		<p><b>Tampilan Menu Kompetensi Dasar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol <i>Back</i></li> <li>2. Judul “Tentang Aplikasi”</li> <li>3. Isi informasi berupa Kompetensi Dasar dari materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang</li> </ol>
16.		<p><b>Tampilan Menu Indikator Pencapaian Kompetensi</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol <i>Back</i></li> <li>2. Judul “Profil Petunjuk Aplikasi”</li> <li>3. Isi informasi berupa Indikator Pencapaian Kompetensi dari materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang</li> </ol>

17.		<p><b>Tampilan Petunjuk Pengerjaan Jenis Soal Menjodohkan dan Pilihan Ganda</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tombol <i>Back</i></li> <li>2. Judul “Petunjuk Pilihan Ganda/ Petunjuk Menjodohkan”</li> <li>3. Tombol <i>Next</i></li> <li>4. Isi informasi berupa petunjuk pengerjaan soal</li> </ol>
18.		<p><b>Tampilan Konfirmasi Keluar</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tullisan “Apakah anda yakin untuk keluar?”</li> <li>2. Tombol Ya untuk keluar</li> <li>3. Tombol Tidak untuk tidak keluar</li> </ol>

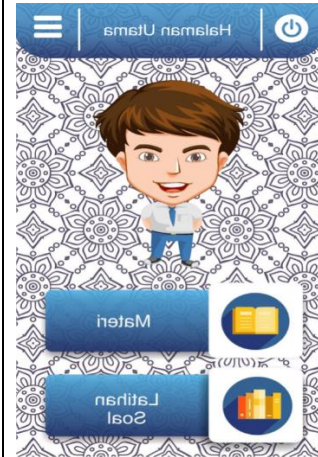
## Lampiran 2. *Printscreen Media*



**Tampilan halaman utama**



**Tampilan Halaman Identitas Pengguna Aplikasi**



**Tampilan Menu Utama**



**Tampilan Menu Tambahan**



**Tampilan menu materi**



**Tampilan menu materi**





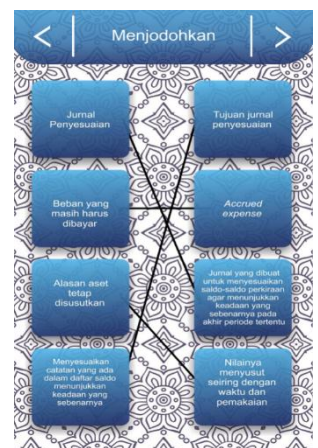
**Tampilan menu soal**



**Tampilan soal pilihan ganda**



**Tampilan soal menjodohkan**



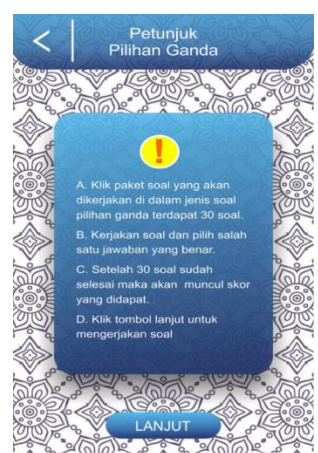
**Tampilan yang sudah dijawab**



**Tampilan skor menjodohkan**



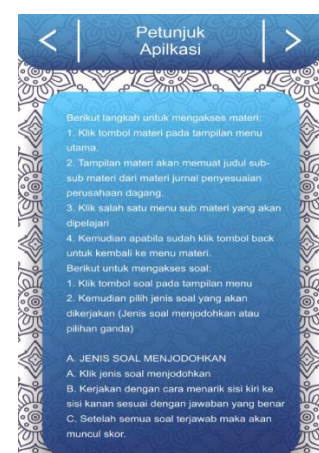
**Tampilan skor pilihan ganda**



**Tampilan petunjuk soal pilihan ganda**



**Tampilan petunjuk soal menjodohkan**



**Tampilan petunjuk aplikasi**





**Tampilan petunjuk aplikasi**



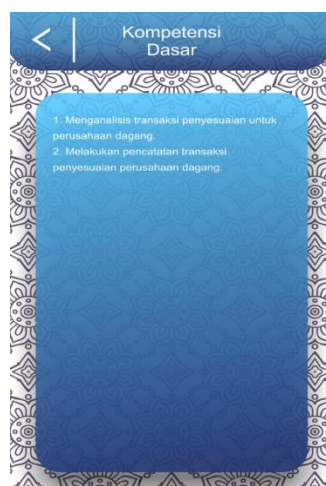
**Tampilan profil peneliti**



**Tampilan profil dosen pembimbing**



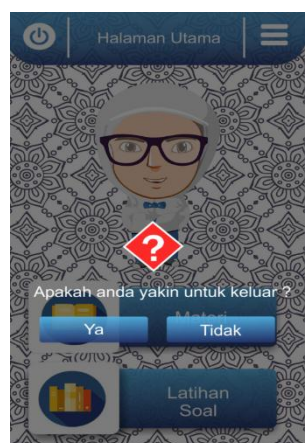
**Tampilan menu soal**



**Tampilan kompetensi dasar**



**Tampilan indikator pencapaian kompetensi**



**Tampilan konfirmasi keluar**

### Lampiran 3. Silabus

#### SILABUS EKONOMI

Mata Pelajaran : Ekonomi (Peminatan)  
 Nama Satuan Pendidikan : SMA Negeri 1 Sleman  
 Kelas : XII  
 Kompetensi inti :

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif, dan proaktif, sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia
3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	IPK	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
3.5 Menganalisis penyusunan siklus akuntansi pada perusahaan dagang 4.5 Membuat laporan keuangan	Penyusunan Siklus Akuntansi pada Perusahaan Dagang <ul style="list-style-type: none"> <li>• Karakteristik perusahaan dagang</li> <li>• Transaksi pada</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca buku teks atau sumber belajar lain yang relevan tentang siklus akuntansi pada perusahaan dagang</li> </ul>	Menilai kemampuan kognitif tentang ilmu ekonomi dalam	30 JP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku paket ekonomi Kelas XI , Anik Widiastuti,</li> </ul>

pada perusahaan dagang	<p>perusahaan dagang</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Akun-akun pada perusahaan dagang</li> <li>• Tahapan pencatatan akuntansi pada perusahaan dagang: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Jurnal Khusus dan Umum</li> <li>• Buku Besar</li> <li>• Buku Besar Pembantu</li> </ul> </li> <li>• Tahapan pengikhtisaran akuntansi pada perusahaan dagang: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Neraca Saldo</li> <li>• Jurnal Penyesuaian</li> <li>• Kertas Kerja</li> </ul> </li> <li>• Tahapan pelaporan akuntansi pada perusahaan dagang: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Laporan Laba Rugi dan Penghasilan Komprehensif Lain</li> <li>• Laporan Perubahan Ekuitas</li> <li>• Laporan Posisi Keuangan (Neraca)</li> <li>• Laporan Arus Kas</li> </ul> </li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengajukan pertanyaan dan berdiskusi untuk memperdalam dan mendapat klarifikasi tentang siklus akuntansi pada perusahaan dagang</li> <li>• Menganalisis dan menyimpulkan berdasarkan data dan informasi yang dikumpulkan tentang penyusunan siklus akuntansi pada perusahaan dagang</li> </ul> <p>Praktik pembuatan laporan keuangan pada perusahaan dagang dan melaporkannya secara tulisan</p>	<p>bentuk objektif dan uraian</p> <p><b>Ujuk kerja</b> Menilai kemampuan diskusi/ presentasi hasil diskusi tentang ilmu ekonomi</p> <p><b>Penilaian produk :</b> Menilai laporan/ bahan presentasi tentang jurnal, buku besar, neracasaldo, kertaskerja, jurnal pembalik, lap keuang</p>		<p>dkk: Cempaka Putih, Jakarta 2016</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> <li>• Buku Ekonomi Penunjang</li> <li>• Internet media cetak/ elektronik</li> </ul>
------------------------	---	--	---	--	--	---

#### Lampiran 4. Materi

### MATERI JURNAL PENYESUAIAN PERUSAHAAN DAGANG

Jurnal penyesuaian adalah jurnal yang dibuat untuk menyesuaikan saldo-saldo perkiraan agar menunjukkan keadaan yang sebenarnya pada akhir periode tertentu.

Jurnal Penyesuaian disusun dengan tujuan untuk menyesuaikan agar catatan yang ada dalam daftar saldo menunjukkan keadaan yang sebenarnya. Pembuatan jurnal penyesuaian dilakukan pada akhir periode sebelum penyusunan laporan keuangan atau lebih tepatnya sebelum pembuatan kertas kerja. Sebelum penyesuaian catatan yang ada dalam daftar saldo masih belum menunjukkan keadaan yang sebenarnya. Misalnya tentang pembayaran sewa/ asuransi/ iklan, akun perlengkapan, aktiva tetap yang perlu disusut dsb.

Ada 10 hal yang perlu disesuaikan, yaitu:

1. Beban dibayar di muka (*Prepaid Expense*).
  - a. Pembayaran beban jika saat transaksi dicatat dengan pendekatan Neraca (saat transaksi diakui sebagai harta).
  - b. Pembayaran beban jika saat transaksi dicatat pendekatan Laba/ Rugi (saat transaksi langsung diakui sebagai beban).
2. Pendapatan diterima di muka (*Prepaid Income*).
  - a. Penerimaan pendapatan jika saat transaksi dicatat pendekatan Neraca (saat transaksi diakui sebagai utang).
  - b. Penerimaan pendapatan jika saat transaksi dicatat pendekatan Laba/ Rugi (saat transaksi diakui sebagai pendapatan).
3. Pemakaian perlengkapan.
4. Penyusutan aktiva tetap.
5. Beban yang masih harus dibayar (*Accrued Expense*).
6. Pendapatan yang masih harus diterima.
7. Pajak penghasilan.
8. Penyesuaian Persediaan Barang Dagang.
  - c) Metode Ikhtisar Laba/ Rugi.
  - d) Metode HPP.

## 1. Beban dibayar di muka (*Prepaid Expense*)

- a. Pembayaran beban jika saat transaksi dicatat dengan pendekatan Neraca (saat transaksi diakui sebagai harta).

Pembayaran beban misalnya beban sewa, iklan, asuransi bisa dicatat dengan dua pendekatan, yaitu pendekatan Neraca atau pendekatan Laba/Rugi. Perusahaan boleh memilih salah satu pendekatan tersebut, yang penting setelah dibuat jurnal penyesuaian catatan akhir menjadi sama. Pembayaran beban dicatat pendekatan neraca maksudnya uang yang sudah dibayarkan untuk membayar beban, masih diakui sebagai harta.

Contoh:

Tanggal 1 April 2016 dibayar sewa kios Rp 6.000.000,00 untuk satu tahun. Pembayaran beban sewa ini jika dicatat dengan pendekatan neraca, maka jurnal yang dibuat pada saat transaksi tersebut adalah sebagai berikut:

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
April 2016	1	Persekot Sewa Kas	Rp 6.000.000,00	Rp 6.000.000,00

Perusahaan yang menyewa tidak langsung mengakui sebagai beban dengan alasan perusahaan belum menempati apa yang disewa, sehingga uang yang sudah dibayarkan kepada pemilik kios itu masih dianggap sebagai harta perusahaan yang dititipkan kepada pemilik kios. Pengakuan bebannya dilakukan saat tutup buku sudah ditempati berapa bulan, maka selama yang sudah ditempati itulah yang dicatat sebagai beban.

Dari catatan jurnal saat transaksi yang mana persekot sewa dicatat di debit sehingga setelah jurnal ini diposting ke buku besar maka pada akhir periode saat menyusun daftar saldo akan nampak akun Persekot sewa bersaldo debit sebesar Rp6.000.000,00.

Jika akun ini tidak disesuaikan maka pada saat menyusun laporan keuangan dalam laporan neraca muncul akun Persekot Sewa sebesar

Rp6.000.000,00 berarti laporan keuangan tidak mencerminkan keadaan yang sesungguhnya. Keadaan yang sesungguhnya kios tersebut sudah digunakan oleh perusahaan penyewa dari tanggal 1 April 2016 sampai dengan 31 Desember 2016 atau selama 9 bulan. Pemakaian 9 bulan ini seharusnya diakui sebagai beban. Banyaknya beban sewa selama 9 bulan bisa dihitung dengan cara  $9/12 \times \text{Rp } 6.000.000,00 = \text{Rp } 4.500.000,00$

Jurnal penyesuaian yang dibuat pada akhir periode:

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember 2016	31	Beban Sewa Persekot Sewa	Rp4.500.000,00	Rp4.500.000,00

Setelah disesuaikan akun Beban Sewa menjadi bersaldo debit Rp 4.500.000,00 dan akun Persekot Sewa saldonya menjadi Rp 1.500.000,00.

- b. Pembayaran beban jika saat transaksi dicatat dengan pendekatan Laba/ Rugi (saat transaksi langsung diakui sebagai beban)

Pembayaran beban jika saat transaksi dicatat pendekatan Laba/ Rugi maksudnya sejak awal/ sejak membayar langsung dicatat sebagai beban.

Jurnal saat transaksi jika dicatat pendekatan Laba/ Rugi adalah:

Transaksi: Tanggal 1 April 2016 dibayar sewa kios Rp 6.000.000,00 untuk 1 tahun.

Jurnal saat transaksi :

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
April 2016	1	Beban Sewa Kas	Rp6.000.000,00	Rp6.000.000,00

Dari jurnal di atas jika diposting ke buku besar, maka buku besar Beban Sewa akan ada saldo debit sebesar Rp 6.000.000,00 catatan ini jika tidak disesuaikan maka laporan keuangan tidak menunjukkan keadaan yang sebenarnya. Dari saat transaksi (tanggal 1 April 2016 sampai tutup buku tanggal 31 Desember 2016) penyewa sudah menempati selama 9 bulan. Maka beban yang sesungguhnya =  $9/ 12 \times \text{Rp } 6.000.000,00 =$

Rp4.500.000,00. Agar catatan akun Beban Sewa menunjukkan saldo sesuai kenyataan (Rp 4.500.000,000) maka perusahaan membuat jurnal penyesuaian sebagai berikut:

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember 2016	31	Persekot Sewa Beban Sewa	Rp 1.500.000,00	Rp 1.500.000,00

Persekot Sewa di debet sebesar Rp 1.500.000,00 artinya penyewa masih mengakui adanya harta dari beban sewa yang belum ditempati selama 3 bulan x sewa per bulan yaitu sebesar Rp 500.000,00.

## 2. Pendapatan diterima di muka (*Prepaid Income*)

- Penerimaan pendapatan jika saat transaksi dicatat dengan pendekatan Neraca (saat transaksi diakui sebagai utang)

Penerimaan pendapatan jika saat transaksi dicatat pendekatan Neraca maksudnya pendapatan yang diperoleh ini tidak langsung diakui sebagai pendapatan tapi diakui sebagai utang. Contoh: Tanggal 1 April 2016 dibayar sewa kios Rp6.000.000,00 untuk 1 tahun melihatnya dari pembukuan dari pemilik tempat yang disewakan.

Contoh:

1 April 2016 Diterima sewa kios Rp 6.000.000,00 untuk satu tahun

Jurnal saat transaksi jika dicatat pendekatan Neraca

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
April 2016	1	Kas Sewa diterima dimuka / utang sewa	Rp 6.000.000,00	Rp 6.000.000,00

Pada akhir periode penyewa sudah menempati selama 9 bulan (dari 1 April 2016 sampai dengan 31 Desember 2016) berarti yang 9 bulan x Rp 500.000,00 = Rp4.500.000,00 merupakan pendapatan. Jurnal penyesuaian yang dibuat berarti mengurangi utang dirubah menjadi pendapatan. Hutang berkurang di debit dan pendapatan bertambah di kredit. Jurnal penyesuaiannya sebagai berikut:

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember 2016	31	Sewa diterima dimuka/ Utang sewa Pendapatan sewa	Rp 4.500.000,00	Rp 4.500.000,00

- b. Penerimaan pendapatan jika saat transaksi dicatat dengan pendekatan Laba/ Rugi (saat transaksi diakui sebagai pendapatan)

Penerimaan pendapatan dicatat pendekatan Laba/ Rugi berarti saat transaksi langsung diakui sebagai pendapatan.

Contoh:

Tanggal 1 April 2016 diterima sewa kios Rp 6.000.000,00 untuk 1 tahun.

Jurnal saat transaksi dicatat pendekatan Laba/ Rugi

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
April 2016	1	Kas Pendapatan Sewa	Rp 6.000.000,00	Rp 6.000.000,00

Saat tutup buku pada akhir periode dari catatan pendapatan sewa ini yang benar-benar pendapatan adalah sebanyak yang sudah ditempati oleh penyewa yaitu selama sembilan bulan (dari tanggal 1 April 2016 sampai dengan 31 Desember 2016). Berarti sampai tutup buku pendapatan sewa yang sebenarnya = 9 bulan x Rp 500.000,00 = Rp 4.500.000,00. Catatan Pendapatan Sewa harus disesuaikan, maksudnya Pendapatan Sewa dikurangi dan mengakui utang dari sewa yang belum ditempati selama 3 bulan. Pendapatan berkurang di debit dan utang bertambah di kredit. Jurnal penyesuaian yang dibuat sebagai berikut:

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember 2016	31	Pendapatan Sewa Sewa diterima di-muka/ utang sewa	Rp 1.500.000,00	Rp 1.500.000,00

Setelah disesuaikan maka saldo Pendapatan Sewa menjadi Rp 4.500.000,00 dan Sewa Diterima dimuka bersaldo Rp 1.500.000,00 sehingga pada saat laporan keuangan disusun sudah menunjukkan keadaan yang sebenarnya.



### 3. Pemakaian Perlengkapan

Perlengkapan kantor berupa kertas, tinta, bolpoin, tipe ex dan lain lain dalam perusahaan sehari digunakan sebesar berapa rupiah itu pengukurannya sulit. Disamping sulit menghitungnya juga tidak efisien. Maka dari itu penggunaan perlengkapan tidak dicatat setiap hari akan tetapi pencatatannya dilakukan setiap akhir periode (setahun sekali). Cara perhitungannya sederhana yaitu pada akhir periode saldo catatan perlengkapan diselisihkan dengan hasil perhitungan fisik berupa jumlah Perlengkapan yang masih ada. Hasil perhitungan ini merupakan besarnya pemakaian Perlengkapan pada periode itu.

Contoh:

Daftar saldo Akun Perlengkapan per 31 Desember 2016 sebesar RP 1.000.000,00. Pada akhir periode setelah diadakan perhitungan stock ternyata perlengkapan yang masih tersisa sebesar Rp300.000,00. Berarti selama periode tahun 2016 perlengkapan yang terpakai = Rp 1.000.000,00 – Rp 300.000,00 = Rp 700.000,00. Jurnal penyesuaian yang dibuat perusahaan pada akhir periode adalah:

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember 2016	31	Beban Perlengkapan Persediaan Perlengkapan	Rp 700.000,00	Rp 700.000,00

### 4. Penyusutan Aktiva Tetap

Aktiva tetap berupa Tanah, Gedung, Peralatan, Mesin, Kendaraan setiap akhir periode mengalami penyusutan kecuali Tanah. Tanah tidak disusut karena aktiva tersebut tidak mengalami kerusakan. Perlengkapan habis karena dipakai tapi peralatan atau aktiva yang lain habis karena disusut. Jurnal Penyusutan untuk aktiva tetap sebagai berikut:

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember xxx	31	Beban Penyusutan .... Akumulasi Penyusutan ....	xxx	xxx

.....) diisi dengan nama aktiva yang disusut. (Gedung, Peralatan, Mesin/ Kendaraan)

Xxx) diisi dengan besarnya nilai penyusutan dalam rupiah.

Contoh:

Dalam daftar saldo 31 Desember 2016 Akun Peralatan Kantor Rp 9.000.000,00. Pada tahun ini Peralatan Kantor disusut 10% dari harga perolehan. Besarnya Penyusutan Peralatan =  $10\% \times \text{Rp } 9.000.000,00 = \text{Rp } 900.000,00$ .

Jurnal Penyesuaian:

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember 2016	31	Beban Penyusutan Peralatan Akumulasi Penyusutan Peralatan	Rp 900.000,00	Rp 900.000,00

## 5. Beban yang Masih Harus Dibayar

Beban yang masih harus dibayar ini merupakan beban yang menjadi tanggungjawabnya periode ini tapi karena belum bisa dibayarkan pada periode ini maka pada akhir periode pengakuan beban ini harus dibuat penyesuaian. Sebagai gambaran dalam pembayaran gaji biasanya karyawan bekerja bulan Januari gajinya dibayar awal Februari, Februari dibayar Maret dan seterusnya masih dalam periode yang sama itu tidak ada masalah. Yang menjadi masalah ketika karyawan bekerja bulan Desember sementara gaji dibayar bulan Januari. Pembayaran Gaji Desember dibayarkan bulan Januari ini sudah masuk ke periode lain. Supaya tidak menjadi bebannya periode lain maka pada akhir bulan Desember perusahaan membuat jurnal penyesuaian.

Contoh:

Gaji bulan Desember sebesar Rp 700.000,00 akan dibayar awal Januari

Jurnal penyesuaiannya:

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember 2016	31	Beban Gaji Utang Gaji	Rp 700.000,00	Rp 700.000,00

## 6. Pendapatan yang Masih Harus Diterima

Kasus pendapatan yang masih harus diterima ini hampir sama dengan beban yang masih harus dibayar. Atau dengan kata lain pendapatan yang mestinya diterima pada periode ini tapi karena sesuatu hal uangnya baru diterima pada periode berikutnya. Contoh kasus: pada akhir bulan Desember Ibu Susi membeli beras seharga Rp 500.000,00. Berhubung tanggal tua Ibu Susi berjanji akan membayar besok pada awal Januari. Karena proses pembelian pada periode ini sedangkan uangnya akan diterima periode besok, maka agar tidak menjadi pendapatannya periode berikutnya pada akhir periode perusahaan membuat jurnal penyesuaian sebagai berikut:

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember 2016	31	Piutang Usaha Pendapatan Usaha	Rp 500.000,00	Rp 500.000,00

## 7. Pajak Penghasilan

Pajak penghasilan besarnya dihitung setelah perusahaan tahu berapa besarnya laba yang diperoleh perusahaan. Akan tetapi, sebelum tahu berapa pajak yang menjadi beban perusahaan ada periode ini biasanya perusahaan telah membayar dulu kepada kantor pajak yang besarnya dikira-kira berdasarkan beban pajak tahun lalu. Pada akhir periode setelah ditetapkan besarnya pajak yang menjadi beban perusahaan maka sejumlah kekurangan atau kelebihan akan dicatat dalam jurnal penyesuaian.

Contoh:

Dalam daftar saldo 31 Desember 2016 Akun Pajak Penghasilan sebesar Rp1.000.000,00. Pada tahun ini ditetapkan oleh kantor pajak bahwa besarnya pajak Rp1.250.000,00 dari data ini maksudnya perusahaan sudah membayar ke kantor pajak sebesar Rp 1.000.000,00 dan oleh kantor pajak pada akhir periode ditetapkan pajak yang harus dibayar perusahaan sebesar Rp1.250.000,00. Berarti perusahaan masih menanggung beban pajak Rp 250.000,00. Jurnal penyesuaian yang dibuat perusahaan adalah:

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember 2016	31	Pajak Penghasilan Utang Pajak	Rp 250.000,00	Rp 250.000,00

Apabila dari kantor pajak menetapkan besarnya pajak tahun ini Rp 900.000,00 maka jurnal penyesuaian yang dibuat perusahaan:

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember 2016	31	Piutang Pajak Pajak Penghasilan	Rp 100.000,00	Rp 100.000,00

## 8. Penyesuaian Persediaan Barang Dagang

### a. Metode Ikhtisar Laba/ Rugi

Menyesuaikan persediaan awal:

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember xxx	31	Ikhtisar Laba/ Rugi Persediaan Barang Dagang (awal)	Xxx	xxx

Menyesuaikan persediaan akhir

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember xxx	31	Persediaan Barang Dagang (akhir) Ikhtisar Laba/ Rugi	Xxx	xxx

Contoh:

Perhatikan Neraca Saldo (sebagian) PD Indah Jaya

### PD Indah Jaya

### NERACA SALDO

Per 31 Desember 2016

No. Akun	Akun Buku Besar	Debit	Kredit
101	Persediaan barang dagang	Rp6.000.000,00	
102	Pembelian	Rp 4.000.000,00	
103	Retur pembelian dan pengurangan harga		Rp200.000,00
104	Beban angkut pembelian	Rp100.000,00	
105	Potongan pembelian		Rp300.000,00

Data Penyesuaian per 31 Desember 2016

Persediaan barang dagang per 31 Desember 2016 adalah Rp 8.000.000,00

Jawab:

Jumlah persediaan barang dagang PD Indah Jaya, menggunakan pendekatan ikhtisar laba rugi, disesuaikan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) memindahkan saldo akun persediaan barang dagang awal ke akun ikhtisar laba rugi dan (2) memunculkan saldo akun persediaan barang dagang akhir.

Pemindahan saldo akun persediaan barang dagang awal ke akun ikhtisar laba rugi dilakukan dengan mendebet akun persediaan barang dagang dan mengkredit akun ikhtisar laba rugi, masing-masing sebesar Rp 6.000.000,00.

Ayat Jurnal Penyesuaian Persediaan Awal:

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember 2016	31	Ikhtisar Laba Rugi Persediaan Barang Dagang	Rp 6.000.000,00	Rp 6.000.000,00

Data penyesuaian per 31 Desember 2016 menunjukkan bahwa saldo persediaan barang dagang akhir adalah sebesar Rp 8.000.000,00. Saldo ini ditimbulkan dengan mendebet akun persediaan barang dagang dan mengkredit akun ikhtisar laba rugi, masing-masing sebesar Rp 8.000.000,00.

Ayat Jurnal Penyesuaian Persediaan Akhir

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember 2016	31	Persediaan Barang Dagang Ikhtisar Laba Rugi	Rp 8.000.000,00	Rp 8.000.000,00

b. Metode Harga Pokok Pembelian (HPP)

Menyesuaikan persediaan awal

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember xxx	31	HPP Pembelian Biaya Angkut Pembelian Persediaan Barang Dagang (awal)	Xxx	xxx xxx xxx

Menyesuaikan persediaan akhir

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember xxx	31	Retur Pembelian Potongan Pembelian Persediaan Barang dagang (akhir) HPP	xxx xxx xxx	xxx

Contoh:

Perhatikan Neraca Saldo (sebagian) PD Indah Jaya berikut ini:

**PD Indah Jaya**  
**NERACA SALDO**  
**Per 31 Desember 2016**

No. Akun	Akun Buku Besar	Debet	Kredit
101	Persediaan barang dagang	Rp 6.000.000,00	
102	Pembelian	Rp 4.000.000,00	
103	Retur pembelian dan pengurangan harga		Rp 200.000,00
104	Beban angkut pembelian	Rp100.000,00	
105	Potongan pembelian		Rp 300.000,00

Data Penyesuaian per 31 Desember 2016

Persediaan barang dagang per 31 Desember 2016 adalah Rp  
8.000.000,00

Jawab:

Analisis jurnal penyesuaian persediaan awal

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember 2016	31	HPP	Rp	
		Persediaan Barang Dagang Pembelian Biaya Angkut Pembelian	10.100.000,00	Rp 6.000.000,00  Rp 4.000.000,00 Rp100.000,00

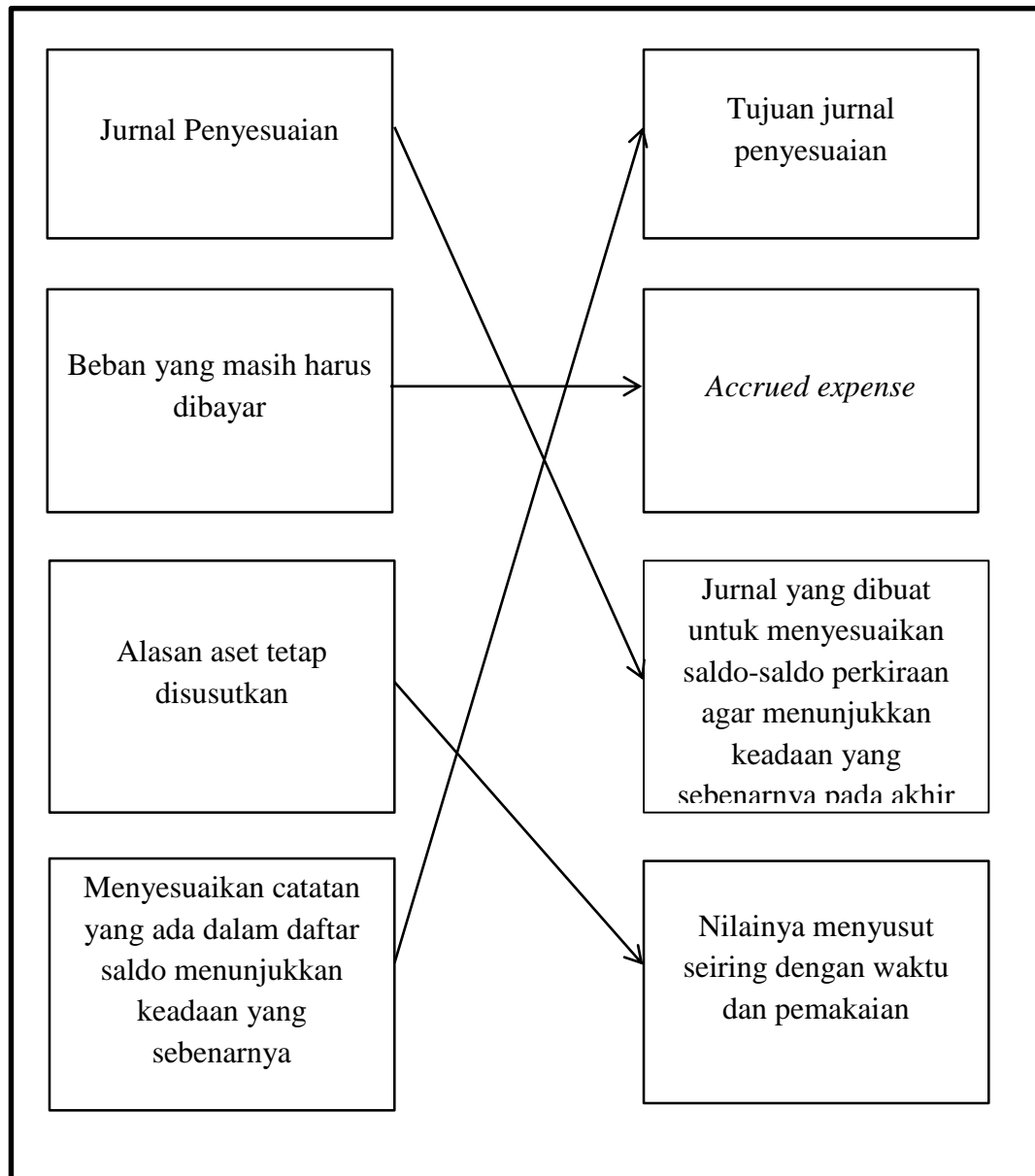
Analisis jurnal penyesuaian persediaan awal

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember 2016	31	Retur Pembelian & pengurangan harga Potongan Pembelian Persediaan Barang dagang HPP	Rp 200.000,00 Rp 300.000,00 Rp8.000.000,00	Rp8.500.000,00

## Lampiran 5. Soal dan Pembahasan

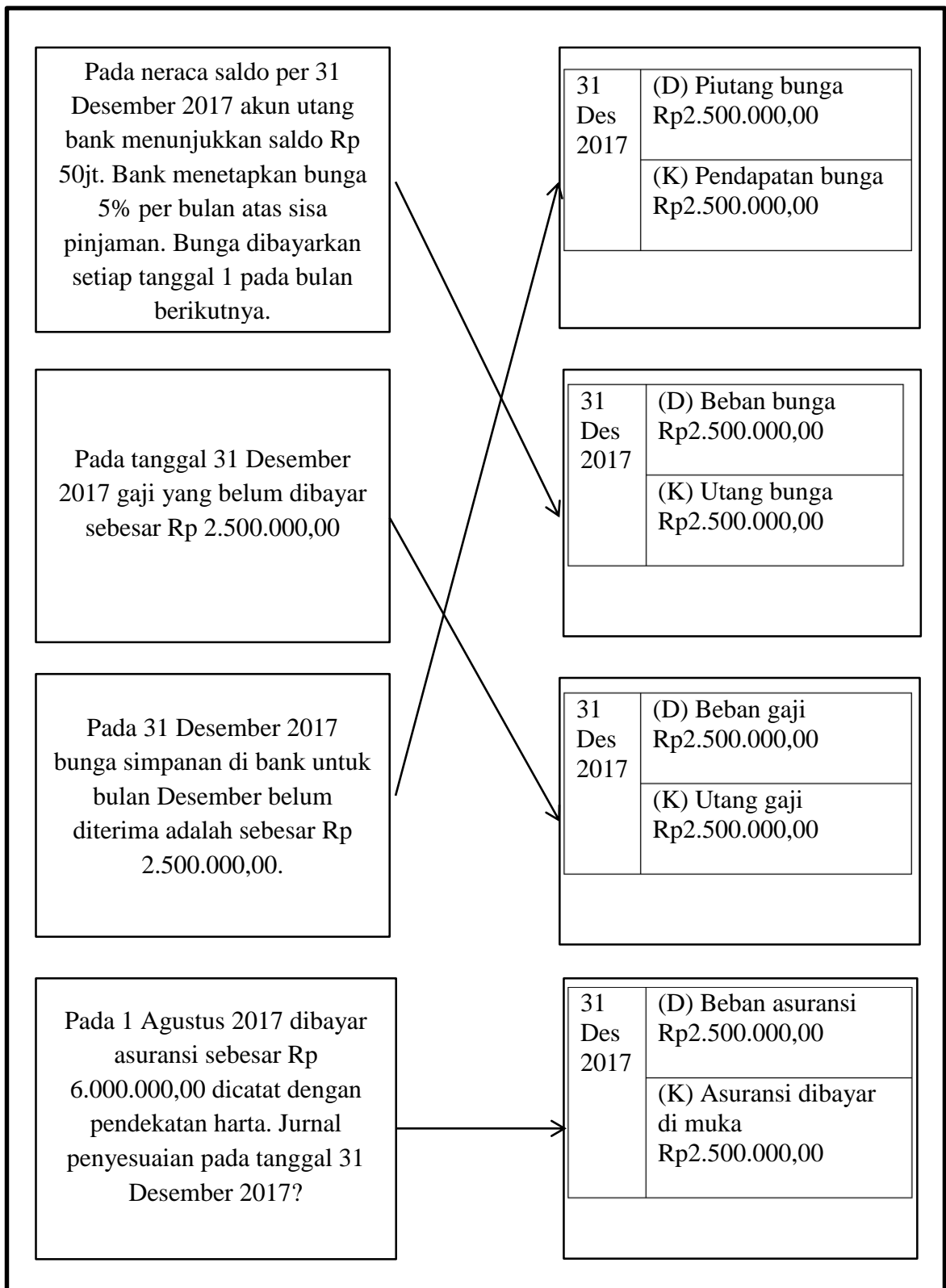
### SOAL MENJODOHKAN

#### 1. SOAL 1

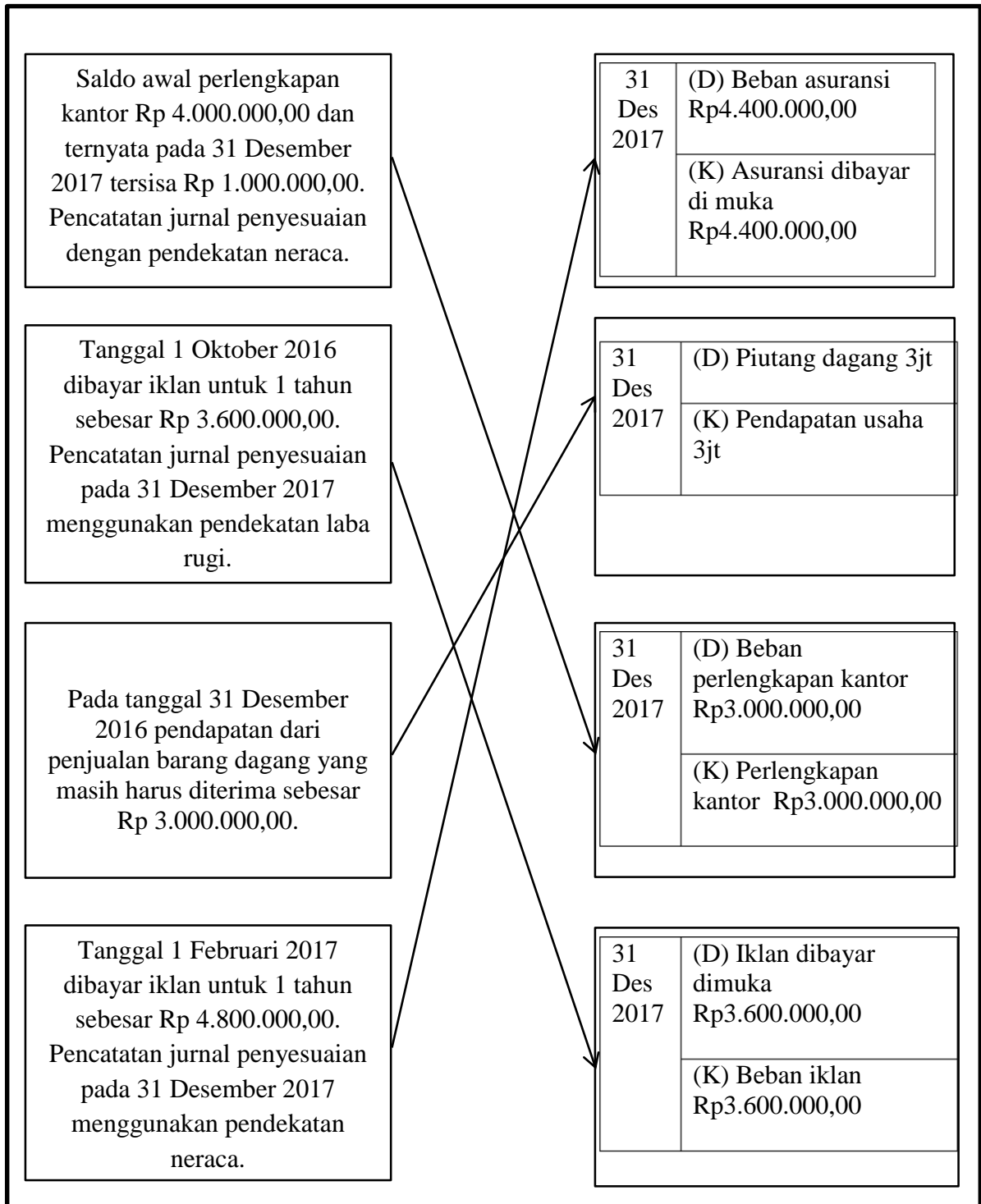




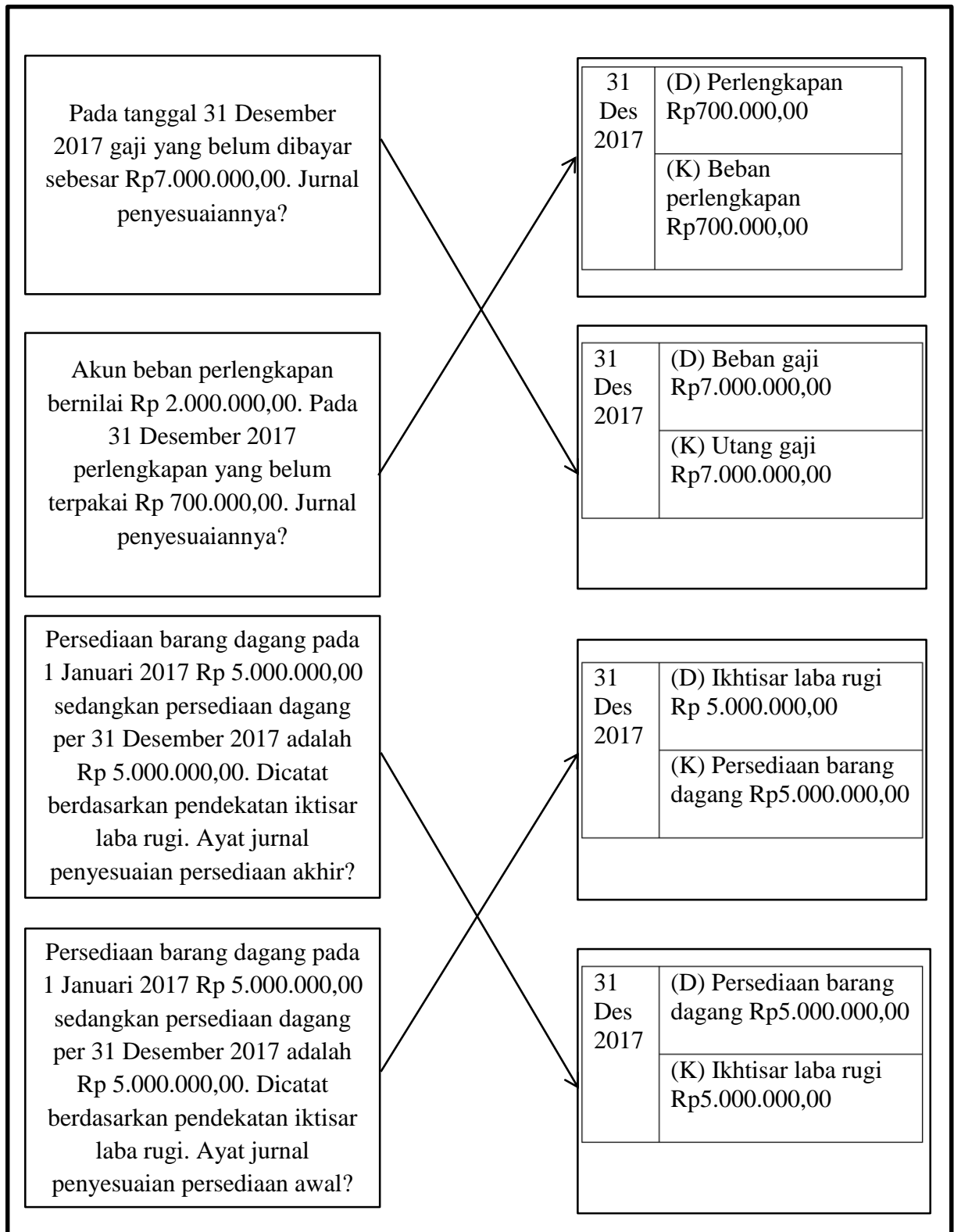
## 2. SOAL 2



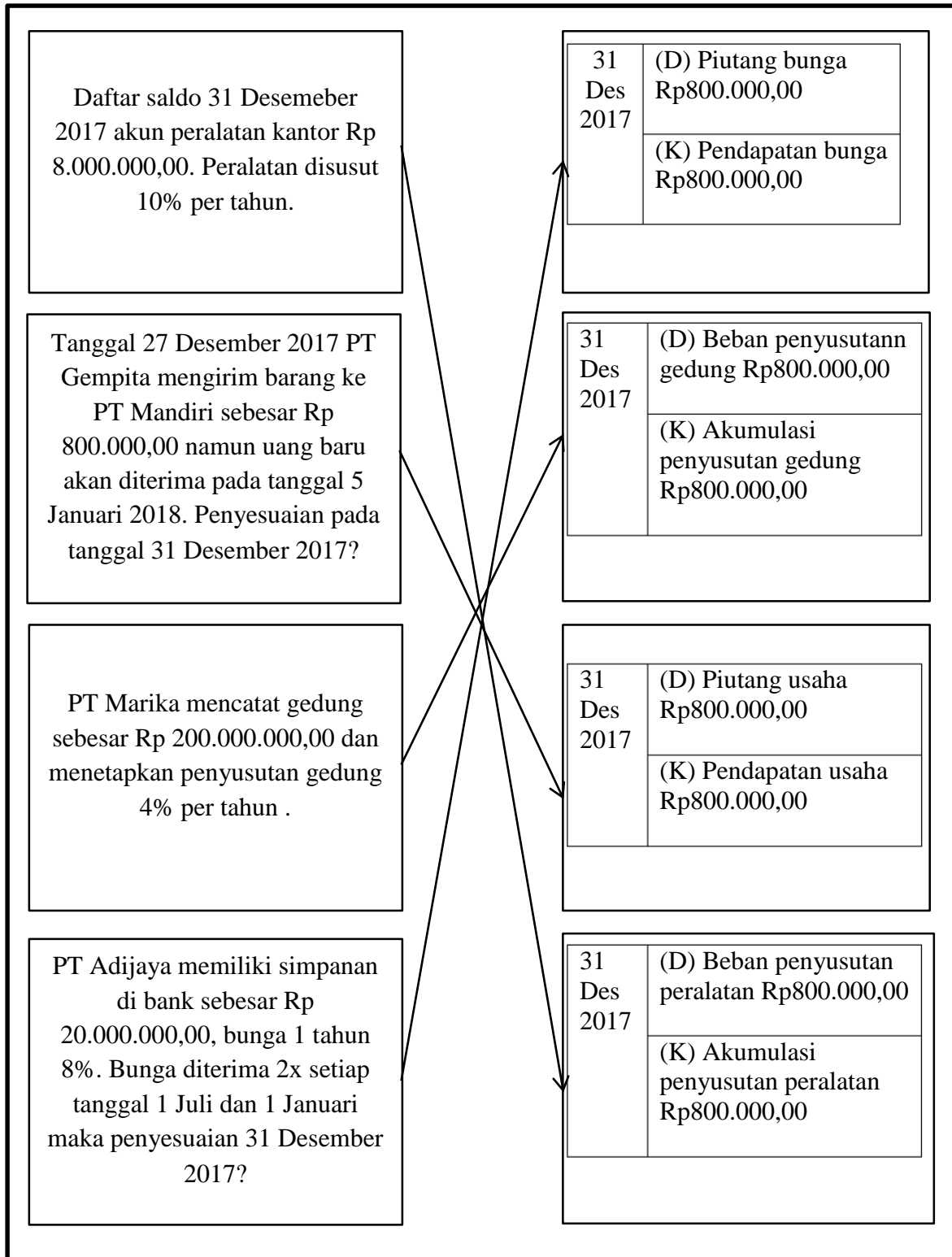
### 3. SOAL 3



#### 4. SOAL 4



## 5. SOAL 5



### SOAL PILIHAN GANDA

1. Telah dikirim barang ke Toko Makmur sebesar Rp 1.250.000,00 akan diterima kemudian. Jurnal penyesuaian pada akhir periode adalah.....
- a. Pendapatan jasa                      Rp 1.250.000,00  
    Piutang jasa                              Rp 1.250.000,00
  - b. Piutang jasa                              Rp 1.250.000,00**  
    **Pendapatan jasa                      Rp 1.250.000,00**
  - c. Kas                                      Rp 1.250.000,00  
    Pendapatan jasa                      Rp 1.250.000,00
  - d. Pendapatan jasa                      Rp 1.250.000,00  
    Kas                                      Rp 1.250.000,00
  - e. Pendapatan jasa                      Rp 1.250.000,00  
    Utang                                      Rp 1.250.000,00

**Jawaban: b**

2. Perusahaan membayar gaji mingguan pada hari Jum'at Rp 600.000,00. Hari Sabtu dan Minggu libur. Pembayaran Gaji terakhir pada tahun 2017 dilakukan pada hari Jum'at tanggal 26 Desember 2017. Jurnal penyesuaian 31 Desember 2017 adalah....
- a. Beban Gaji (D)                      Rp 600.000,00  
    Kas (K)                              Rp 600.000,00
  - b. Beban Gaji (D)                      Rp 300.000,00  
    Utang Gaji (K)                      Rp 300.000,00
  - c. Utang Gaji (D)                      Rp 360.000,00  
    Beban Gaji (K)                      Rp 360.000,00
  - d. Beban Gaji (D)                      Rp 360.000,00**  
    **Utang Gaji (K)                      Rp 360.000,00**
  - e. Beban Gaji (D)                      Rp 240.000,00  
    Utang Gaji (K)                      Rp 240.000,00

**Jawaban: d**

3. Pada tanggal 1 November 2017 perusahaan mengambil pinjaman dari bank sebesar Rp2.500.000,00 dengan jangka waktu 90 hari, bunga 1

tahun 24%, jurnal penyesuaian 31 Desember 2017 (1 bulan= 30 hari)....

- a. Beban Bunga (D), Utang Bunga (K) masing-masing Rp 50.000,00
- b. Beban Bunga (D), Utang Bunga (K) masing-masing Rp 100.000,00**
- c. Beban Bunga (D), Utang Bunga (K) masing-masing Rp 150.000,00
- d. Beban Bunga (D), Piutang Bunga (K) masing-masing Rp 100.000,00
- e. Beban Bunga (D), Piutang Bunga (K) masing-masing Rp 50.000,00

**Jawaban: b**

4. Neraca Saldo 31 Desember 2017 terdapat akun Surat-surat Berharga sebesar Rp7.500.000,00. Surat-surat berharga tersebut berupa Obligasi yang diterbitkan PT Bakti Utama dengan bunga 15% setahun yang diterima setiap tanggal 1 Mei dan 1 November, jurnal penyesuaian 31 Desember 2017 adalah....

- a. Piutang Bunga (D), Pendapatan Bunga (K) masing-masing Rp 187.500,00**
- b. Piutang Bunga (D), Pendapatan Bunga (K) masing-masing Rp 281.250,00
- c. Piutang Bunga (D), Pendapatan Bunga (K) masing-masing Rp 562.500,00
- d. Beban Bunga (D), Utang Bunga (K) masing-masing Rp 187.500
- e. Pendapatan Bunga (D), Utang Bunga (K) masing-masing Rp 187.500,00

**Jawaban: a**

5. Pada akhir periode terdapat selisih kas lebih sebesar Rp3.500,00. Jika penyebab terjadinya selisih kas tersebut tidak diketahui, maka jurnal penyesuaian yang harus dibuat adalah...

- a. Kas Rp3.500,00  
    Selisih Kas Rp3.500,00

b. Selisih Kas	Rp3.500,00
Kas	Rp3.500,00
<b>c. Selisih Kas</b>	<b>Rp3.500,00</b>
<b>Rugi-Laba</b>	<b>Rp3.500,00</b>
d. Rugi-Laba	Rp3.500,00
Selisih Kas	Rp3.500,00
e. Kas	Rp3.500,00
Rugi-Laba	Rp3.500,00

**Jawaban: c**

6. Pada tanggal 31 Desember 2018 akun harta “Sewa Dibayar Dimuka” menunjukkan saldo debit Rp 9.000.000,00. Apabila jumlah tersebut dibayar periode 1 Mei 2017 sampai 1 Mei 2018. Ayat jurnal penyesuaian pada tanggal 31 Desember 2017 adalah....

a. Beban Sewa (D)	Rp 9.000.000,00
Sewa dibayar dimuka (K)	Rp 9.000.000,00
<b>b. Beban Sewa (D)</b>	<b>Rp 6.000.000,00</b>
<b>Sewa dibayar dimuka (K)</b>	<b>Rp 6.000.000,00</b>
c. Beban Sewa (D)	Rp 5.250.000,00
Sewa dibayar dimuka (K)	Rp 5.250.000,00
d. Beban Sewa (D)	Rp 4.500.000,00
Sewa dibayar dimuka (K)	Rp 4.500.000,00
e. Beban Sewa (D)	Rp 3.750.000,00
Sewa dibayar dimuka (K)	Rp 3.750.000,00

**Jawaban: b**

7. PT Karya Sejahtera berhasil melakukan penjualan tunai sebesar Rp325.000,00, tetapi dicatat sebesar Rp352.000,00. Kekeliruan tersebut dibuat jurnal penyesuaian .....

a. Kas	Rp325.000,00
Penjualan	Rp325.000,00

b. Kas	Rp352.000,00
Penjualan	Rp352.000,00
c. Selisih Kas	Rp27.000,00
Kas	Rp27.000,00
<b>d. Penjualan</b>	<b>Rp27.000,00</b>
<b>Kas</b>	<b>Rp27.000,00</b>
e. Kas	Rp27.000,00
Penjualan	Rp27.000,00

**Jawaban: d**

8. Selama tahun 2016 perusahaan telah mengadakan transaksi sebagai berikut:

Penjualan tunai	Rp 15.000.000,00
Penjualan kredit	Rp 35.000.000,00
Jumlah	<u>Rp 50.000.000,00</u>

Piutang tak tertagih ditaksir 2% per tahun. Jurnal Penyesuaiannya....

a. Cadangan Kerugian Piutang (D)	Rp 700.000,00
Beban Kerugian Piutang (K)	Rp 700.000,00
<b>b. Beban Kerugian Piutang (D)</b>	<b>Rp 700.000,00</b>
<b>Cadangan Kerugian Piutang (K)</b>	<b>Rp 700.000,00</b>
c. Beban Kerugian Piutang (D)	Rp 1.000.000,00
Cadangan Kerugian Piutang (K)	Rp 1.000.000,00
d. Cadangan Kerugian Piutang (D)	Rp 1.000.000,00
Beban Kerugian Piutang (K)	Rp 1.000.000,00
e. Beban Kerugian Piutang (D)	Rp 300.000,00
Cadangan Kerugian Piutang (K)	Rp 300.000,00

**Jawaban: b**

9. Akun peralatan menunjukkan saldo debit sebesar Rp 6.200.000,00. Apabila perusahaan menetapkan penyusutan peralatan sebesar 6% per tahun, jurnal penyesuaian yang dibuat pada akhir periode adalah....



a. Beban peralatan	Rp 496.000,00
Kas	Rp 496.000,00
<b>b. Beban penyusutan peralatan</b>	<b>Rp 372.000,00</b>
<b>Akumulasi penyusutan peralatan</b>	<b>Rp 372.000,00</b>
c. Peralatan	Rp 372.000,00
Kas	Rp 372.000,00
d. Beban peralatan	Rp 496.000,00
Peralatan	Rp 496.000,00
e. Akumulasi penyusutan peralatan	Rp 372.000,00
Beban penyusutan peralatan	Rp 372.000,00

**Jawaban: b**

10. Pada akhir Desember Restoran Selera Keluarga membeli minyak seharga Rp 200.000,00 di Toko Marwah namun baru akan dibayar pada awal Januari. Maka jurnal penyesuaian yang dicatat Toko Marwah pada 31 Desember adalah.....

a. Kas	Rp 200.000,00
Utang usaha	Rp 200.000,00
b. Kas	Rp 200.000,00
Pendapatan usaha	Rp 200.000,00
c. Pendapatan usaha	Rp 200.000,00
Kas	Rp 200.000,00
<b>d. Piutang usaha</b>	<b>Rp 200.000,00</b>
<b>Pendapatan usaha</b>	<b>Rp 200.000,00</b>
e. Piutang usaha	Rp 200.000,00
Kas	Rp 200.000,00

**Jawaban: d**

11. Akun beban perlengkapan bernilai Rp 1.600.000,00. Pada akhir periode perlengkapan yang belum terpakai Rp 750.000,00. Jurnal penyesuaiannya dicatat berdasarkan pendekatan laba/rugi adalah.....

a. Beban perlengkapan	Rp 750.000,00
Perlengkapan	Rp 750.000,00
b. Beban perlengkapan	Rp 950.000,00
Perlengkapan	Rp 950.000,00
c. Beban perlengkapan	Rp 1.600.000,00
Perlengkapan	Rp 1.600.000,00
d. Perlengkapan	Rp 1.600.000,00
Kas	Rp 1.600.000,00s
<b>e. Perlengkapan</b>	<b>Rp 750.000,00</b>
<b>Beban perlengkapan</b>	<b>Rp 750.000,00</b>

**Jawaban: e**

12. Suatu perusahaan menetapkan penyusutan 10% per tahun atas gedung yang dibeli seharga Rp 500.550.000,00. Jurnal penyesuaiannya adalah.....

a. Beban penyusutan gedung	<b>Rp 50.055.000,00</b>
Akumulasi penyusutan gedung	<b>Rp</b>
<b>50.055.000,00</b>	
b. Beban penyusutan gedung	Rp 5.005.500,00
Akumulasi penyusutan gedung	Rp 5.005.500,00
c. Penyusutan gedung	Rp 50.055.000,00
Kas	Rp
50.055.000,00	
d. Akumulasi penyusutan gedung	Rp 50.055.000,00
Penyusutan gedung	Rp
50.055.000,00	
e. Akumulasi penyusutan gedung	Rp 5.005.500,00
Gedung	Rp 5.005.500,00

**Jawaban: a**

13. Saldo kas menurut catatan perusahaan Rp 10.500.000,00 sedangkan menurut catatan bank saldo kas Rp 11.000.000,00 selisih ini disebabkan

bank mebebani perusahaan untuk biaya administrasi Rp 300.000,00 dan memberi jasa giro atau pendapatan bunga Rp 800.000,00 dari data ini perusahaan akan membuat jurnal peyesuaian adalah....

- |                              |                      |
|------------------------------|----------------------|
| <b>a. Biaya Administrasi</b> | <b>Rp 300.000,00</b> |
| <b>Kas</b>                   | <b>Rp 300.000,00</b> |
| <b>Kas</b>                   | <b>Rp 800.000,00</b> |
| <b>Pendapatan bunga</b>      | <b>Rp 800.000,00</b> |
| b. Biaya Administrasi        | Rp 300.000,00        |
| Kas                          | Rp 300.000,00        |
| c. Kas                       | Rp 800.000,00        |
| Pendapatan bunga             | Rp 800.000,00        |
| d. Biaya administrasi        | Rp 300.000,00        |
| Utang                        | Rp 300.000,00        |
| e. Piutang usaha             | Rp 800.000,00        |
| Pendapatan bunga             | Rp 800.000,00        |

**Jawaban: a**

14. Penyesuaian persediaan barang dagang dapat menggunakan dua metode yaitu....

- Jurnal umum (langsung) dan kerta kerja (tidak langsung)
- Ikhtisar laba rugi dan harga pokok penjualan**
- Beban dan pendapatan
- Harga pokok penjualan dan rugi laba
- Single step dan multiple steps

**Jawaban: b**

15. Dalam neraca sisa perkiraan persediaan barang dagang tertulis Rp 400.000,00. Data penyesuaian menyebutkan bahwa persediaan masih tersisa Rp 100.000,00. Jurnal penyesuaiannya adalah.....

- |                                    |                      |
|------------------------------------|----------------------|
| <b>a. Persediaan barang dagang</b> | <b>Rp 100.000,00</b> |
| <b>Ikhtisar rugi/ laba</b>         | <b>Rp 100.000,00</b> |
| <b>Ikhtisar rugi/ laba</b>         | <b>Rp 400.000,00</b> |

	<b>Persediaan barang dagang</b>	<b>Rp 400.000,00</b>
b.	Persediaan barang dagang	Rp 400.000,00
	Ikhtisar rugi/ laba	Rp 400.000,00
	Ikhtisar rugi/ laba	Rp 100.000,00
	Persediaan barang dagang	Rp 100.000,00
c.	Persediaan barang dagang	Rp 400.000,00
	Ikhtisar rugi/ laba	Rp 400.000,00
	Ikhtisar rugi/ laba	Rp 300.000,00
	Persediaan barang dagang	Rp 300.000,00
d.	Persediaan barang dagang	Rp 300.000,00
	Ikhtisar rugi/ laba	Rp 300.000,00
e.	Ikhtisar rugi/ laba	Rp 300.000,00
	Persediaan barang dagang	Rp 300.000,00

**Jawaban: a**

16. Toko Laris menetapkan penyusutan kendaraan sebesar 8% per tahun atas harga perolehan kendaraan sebesar Rp 60.000.000,00. Ayat jurnal penyesuaian atas penyusutan yang benar adalah.....

a.	Peralatan	Rp 4.800.000,00
	Penyusutan kendaraan	Rp 4.800.000,00
b.	Peralatan	Rp 4.800.000,00
	Kas	Rp 4.800.000,00
c.	Akumulasi penyusutan kendaraan	Rp 4.800.000,00
	Beban penyusutan kendaraan	Rp 4.800.000,00
d.	Beban penyusutan kendaraan	Rp 4.800.000,00
	Kas	Rp 4.800.000,00
e.	<b>Beban penyusutan kendaraan</b>	<b>Rp 4.800.000,00</b>
	<b>Akumulasi penyusutan kendaraan</b>	<b>Rp 4.800.000,00</b>

**Jawaban: e**

17. Dalam buku besar PD Nirwana per 31 Desember 2016 piutang menunjukan saldo Rp108.000.000,00 dan cadangan penghapusan

piutang saldo debit sebesar Rp400.000,00 Taksiran piutang yang tidak dapat ditagih ditetapkan sebesar 5% dari saldo piutang. Dengan demikian jurnal penyesuaian yang dibuat pada tanggal 31 Desember 2016 adalah .....

a. Biaya Kerugian Piutang	Rp5.400.000,00
Cadangan Kerugian Piutang	Rp5.400.000,00
b. Biaya Kerugian Piutang	Rp5.000.000,00
Cadangan Kerugian Piutang	Rp5.000.000,00
<b>c. Biaya Kerugian Piutang</b>	<b>Rp5.800.000,00</b>
<b>Cadangan Kerugian Piutang</b>	<b>Rp5.800.000,00</b>
d. Biaya Kerugian Piutang	Rp400.000,00
Cadangan Kerugian Piutang	Rp400.000,00
e. Biaya Kerugian Piutang	Rp108.000.000,00
Cadangan Kerugian Piutang	Rp108.000.000,00

**Jawaban: c**

18. Akun beban sewa dalam neraca saldo PT Pelangi per 31 Desember 2016 menunjukkan saldo debit Rp60.000.000,00. Data penyesuaian antara lain menyebutkan sewa yang belum jatuh tempo (*unexpired*) Rp15.000.000,00. Dari data tersebut jurnal penyesuaian yang diperlukan 31 Desember 2016 adalah .....

a. Beban Sewa	Rp45.000.000,00
Sewa Dibayar Dimuka	Rp45.000.000,00
b. Sewa Dibayar Dimuka	Rp45.000.000,00
Beban Sewa	Rp45.000.000,00
c. Beban Sewa	Rp15.000.000,00
Kas	Rp15.000.000,00
<b>d. Sewa dibayar dimuka</b>	<b>Rp15.000.000,00</b>
<b>Beban sewa</b>	<b>Rp15.000.000,00</b>
e. Beban sewa	Rp15.000.000,00
Sewa dibayar dimuka	Rp15.000.000,00

**Jawaban: d**

19. Sebuah kendaraan dengan harga pokok Rp22.000.000,00 nilai residu Rp2.000.000,00, umur ekonomis 5 tahun, penyusutan dihitung dengan metode garis lurus. Besarnya beban penyusutan pada tahun ke -3 adalah....
- a. Rp. 5.200.000,-
  - b. Rp. 4.800.000,-
  - c. Rp. 4.400.000,-
  - d. Rp. 4.000.000,-**
  - e. Rp. 3.600.000,-

**Jawaban: d**

20. Sebuah mesin dengan harga perolehan Rp200.000.000,00. Nilai residu Rp20.000.000,00. Umur ekonomis 10 tahun. Apabila penyusutan menggunakan metode *straight line method*, maka besarnya akumulasi penyusutan tahun ke-5 adalah .....
- a. Rp110.000.000,00
  - b. Rp108.000.000,00
  - c. Rp90.000.000,00**
  - d. Rp54.000.000,00
  - e. Rp18.000.000,00

**Jawaban: c**

21. Berikut ini rekening-rekening yang perlu disesuaikan adalah.....
- a. Perlengkapan, utang usaha, kas
  - b. Taksiran kerugian piutang, kas, utang usaha
  - c. Pendapatan diterima di muka, piutang pendapatan, pemakaian perlengkapan**
  - d. Kas, penyusutan aktiva tetap, utang usaha
  - e. Perlengkapan, prive, pajak penghasilan

**Jawaban : c**

22. Di bawah ini akun yang memerlukan penyesuaian adalah.....

- a. Pajak
- b. Prive
- c. Modal
- d. Kas

**e. Pemakaian perlengkapan**

**Jawaban : e**

23. Berikut ini **bukan** merupakan faktor yang mempengaruhi besar kecilnya nilai penyusutan aktiva tetap dalam perusahaan .....

- a. Lamanya aktiva tetap yang bersangkutan dapat memberikan jasa atau manfaat secara menguntungkan
- b. Metode penyusutan yang digunakan
- c. Harga perolehan aktiva tetap

**d. Ketidakmampuan aktiva untuk memenuhi kebutuhan produksi**

- e. Taksiran harga jual aktiva tetap yang tidak terpakai lagi

**Jawaban: d**

24. Perusahaan membayar upah buruh sebesar Rp 60.000,00 per hari. Upah tersebut dibayarkan setiap tiga hari sekali pada hari Jum'at. Pada akhir periode akuntansi terdapat upah buruh yang belum dibayar selama 3 hari. Jurnal penyesuaian yang benar adalah ....

- a. Utang gaji                      Rp 180.000,00  
                                     Beban gaji                      Rp 180.000,00
- b. Beban gaji                      Rp 180.000,00**  
                                     **Utang gaji                      Rp 180.000,00**
- c. Beban gaji                      Rp 180.000,00  
                                     Kas                                      Rp 180.000,00
- d. Beban gaji                      Rp 60.000,00  
                                     Utang gaji                      Rp 60.000,00
- e. Utang gaji                      Rp 60.000,00  
                                     Beban gaji                      Rp 60.000,00

**Jawaban: b**

- |           |                              |                        |
|-----------|------------------------------|------------------------|
| a.        | Beban iklan                  | Rp 4.000.000,00        |
|           | Iklan dibayar di muka        | Rp 4.000.000,00        |
| b.        | Beban iklan                  | Rp 4.000.000,00        |
|           | Kas                          | Rp 4.000.000,00        |
| c.        | Beban iklan                  | Rp 2.000.000,00        |
|           | Kas                          | Rp 2.000.000,00        |
| d.        | Beban iklan                  | Rp 2.000.000,00        |
|           | Utang                        | Rp 2.000.000,00        |
| <b>e.</b> | <b>Iklan dibayar di muka</b> | <b>Rp 2.000.000,00</b> |
|           | <b>Beban iklan</b>           | <b>Rp 2.000.000,00</b> |

- Beban asuransi (D), Asuransi dibayar di muka (K)**
- Asuransi dibayar di muka (D), Beban asuransi (K)
- Asuransi dibayar di muka (D), Kas (K)
- Kas (D), Asuransi dibayar di muka (K)
- Asuransi dibayar di muka (D), Utang (K)

- Debit Rp 2.500.000,00
- Debit Rp 250.000,00**
- Debit Rp 25.000,00



d. Kredit Rp 250.000,00

e. Kredit Rp 25.000,00

**Jawaban: b**

28. Tanggal 20 Oktober 2017 dibeli perlengkapan kantor seharga Rp 1.000.000,00 secara tunai. Tanggal 31 Desember 2017 diketahui perlengkapan yang masih tersisa sebesar Rp250.000,00. Jurnal penyesuaian pada akhir periode adalah....

- a. Beban perlengkapan kantor Rp 250.000,00  
    Perlengkapan kantor Rp 250.000,00
- b. Beban perlengkapan kantor Rp 750.000,00  
    Perlengkapan kantor Rp 750.000,00
- c. Perlengkapan kantor Rp 750.000,00  
    Kas Rp 750.000,00
- d. Perlengkapan kantor Rp 750.000,00  
    Beban perlengkapan kantor Rp 750.000,00
- e. Perlengkapan kantor Rp 250.000,00**  
    **Beban perlengkapan kantor Rp 250.000,00**

**Jawaban: e**

29. Dalam daftar saldo 31 Desember 2017 Akun Pajak Penghasilan sebesar Rp 850.000,00. Pada tahun ini ditetapkan oleh kantor pajak bahwa besarnya pajak Rp 900.000,00. Perusahaan sudah membayar ke kantor pajak sebesar Rp 850.000,00. Maka jurnal penyesuaian yang dibuat perusahaan adalah....

- a. Piutang pajak Rp 50.000,00  
    Pajak penghasilan Rp 50.000,00
- b. Utang pajak Rp 50.000,00  
    Kas Rp 50.000,00
- c. Pajak penghasilan Rp 900.000,00  
    Kas Rp 900.000,00

- |                             |                     |
|-----------------------------|---------------------|
| <b>d. Pajak penghasilan</b> | <b>Rp 50.000,00</b> |
| <b>Utang pajak</b>          | <b>Rp 50.000,00</b> |
| e. Pajak penghasilan        | Rp 900.000,00       |
| Kas                         | Rp 900.000,00       |

**Jawaban: d**

30. Toko Wawawa mempunyai kendaraan operasional dengan harga perolehan Rp200.000.000,00 dengan umur ekonomis 15 tahun. Kendaraan memiliki nilai residu Rp20.000.000,00 dan disusutkan menggunakan metode garis lurus. Jurnal penyesuaian 31 Desember 2017 adalah....

- |                                       |                         |
|---------------------------------------|-------------------------|
| a. Akumulasi penyusutan kendaraan     | Rp 12.000.000,00        |
| Beban penyusutan kendaraan            | Rp 12.000.000,00        |
| b. Kendaraan                          | Rp 20.000.000,00        |
| Kas                                   | Rp 20.000.000,00        |
| <b>c. Beban penyusutan kendaraan</b>  | <b>Rp 12.000.000,00</b> |
| <b>Akumulasi penyusutan kendaraan</b> | <b>Rp 12.000.000,00</b> |
| d. Akumulasi penyusutan kendaraan     | Rp 12.000.000,00        |
| Beban penyusutan kendaraan            | Rp 12.000.000,00        |
| e. Beban penyusutan kendaraan         | Rp 20.000.000,00        |
| Akumulasi penyusutan kendaraan        | Rp 20.000.000,00        |

**Jawaban: c**

## PEMBAHASAN SOAL MENJODOHKAN

### 1. SOAL 1

- Jurnal Penyesuaian adalah Jurnal yang dibuat untuk menyesuaikan saldo-saldo perkiraan agar menunjukkan keadaan yang sebenarnya pada akhir periode tertentu.
- Beban yang masih harus dibayar adalah *Accrued expense*.
- Alasan aset tetap disusutkan adalah karena nilainya menyusut seiring dengan waktu dan pemakaian.

- d. Menyesuaikan catatan yang ada dalam daftar saldo menunjukkan keadaan yang sebenarnya adalah tujuan jurnal penyesuaian.

## 2. SOAL 2

- a. Pada neraca saldo per 31 Desember 2017 akun utang bank menunjukkan saldo Rp50.000.000,00. Bank menetapkan bunga 5 % per bulan atas sisa pinjaman. Bunga dibayarkan setiap tanggal 1 pada bulan berikutnya.

### Pembahasan :

Perhitungan

= bunga x saldo utang bank

= 5% x Rp 50.000.000,00

= **Rp 2.500.000,00**

Jurnal penyesuaian

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember 2017	31	Beban Bunga Utang Bunga	Rp 2.500.000,00	Rp 2.500.000,00

- b. Pada tanggal 31 Desember 2017 gaji yang belum dibayar sebesar Rp 2.500.000,00

### Pembahasan :

Beban yang harus dibayar sama dengan utang beban pada akhir periode akuntansi, maka dari itu gaji yang belum dibayar sampai dengan akhir periode menjadi utang gaji.

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember 2017	31	Beban Gaji Utang Gaji	Rp 2.500.000,00	Rp 2.500.000,00

- c. Pada 31 Desember 2017 bunga simpanan di bank untuk bulan Desember belum diterima adalah sebesar Rp 2.500.000,00.

**Pembahasan :**

Pendapatan bunga yang masih harus diterima pada akhir periode harus disesuaikan dengan mendebet akun piutang bunga dan mengkredit pendapatan bunga.

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember 2017	31	Piutang Bunga Pendapatan Bunga	Rp 2.500.000,00	Rp 2.500.000,00

- d. Pada 1 Agustus 2017 dibayar asuransi sebesar Rp 6.000.000,00 dicatat dengan pendekatan harta. Jurnal penyesuaian pada tanggal 31 Desember 2017?

**Pembahasan :**

Gunakan rumus praktis caCa (nerCa = pasCa)

Asuransi dibayar untuk masa 1 tahun ( 1 Agustus 2017 – 1 Agustus 2018)

Jika menggunakan metode neraca maka asuransi yang telah digunakan adalah 5 bulan (1 Agustus-31 Desember 2017)

Perhitungan:

$$= 5/12 \times \text{Rp } 6.000.000,00$$

$$= \text{Rp } 2.500.000,00$$

Jurnal penyesuaian:

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember 2017	31	Beban Asuransi Asuransi dibayar di muka	Rp 2.500.000,00	Rp 2.500.000,00

**3. SOAL 3**

- a. Saldo awal perlengkapan kantor Rp 4.000.000,00 dan ternyata pada 31 Desember 2017 tersisa Rp 1.000.000,00. Pencatatan jurnal penyesuaian dengan pendekatan neraca.

**Pembahasan :**

Menghitung perlengkapan yang habis dipakai selama periode tersebut :

$$= \text{Rp } 4.000.000,00 - \text{Rp } 1.000.000,00$$

$$= \text{Rp } 3.000.000,00$$

Jika menggunakan pendekatan neraca maka jumlah yang dicatat adalah perlengkapan yang sudah dipakai selama periode tersebut.

Jurnal penyesuaian:

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember 2017	31	Beban Perlengkapan Kantor Perlengkapan Kantor	Rp 3.000.000,00	Rp 3.000.000,00

- b. Tanggal 1 Oktober 2016 dibayar iklan untuk 1 tahun sebesar Rp 3.600.000,00. Pencatatan jurnal penyesuaian pada 31 Desember 2017 menggunakan pendekatan laba rugi.

**Pembahasan :**

Gunakan rumus praktis BeBe (Beban = Belum)

Iklan dibayar untuk masa 1 tahun (1 November 2017 – 1 November 2018)

Jika menggunakan metode beban maka iklan yang belum dinikmati adalah 10 bulan (1 Januari – 1 November 2018)

Perhitungan :

$$= 10/ 12 \times \text{Rp } 3.600.000,00$$

$$= \text{Rp } 3.000.000,00$$

Jurnal penyesuaian:

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember 2017	31	Iklan dibayar di muka Beban iklan	Rp 3.000.000,00	Rp 3.000.000,00

- c. Pada tanggal 31 Desember 2016 pendapatan dari penjualan barang dagang yang masih harus diterima sebesar Rp 3.000.000,00.

Pembahasan:

Pendapatan jasa yang masih harus diterima dikemudian hari harus disesuaikan pada akhir periode dengan medebet akun piutang dagang dan mengkredit akun pendapatan usaha masing-masing sebesar Rp3.000.000,00.

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember 2017	31	Piutang dagang Pendapatan usaha	Rp 3.000.000,00	Rp 3.000.000,00

- d. Tanggal 1 Februari 2017 dibayar iklan untuk 1 tahun sebesar Rp 4.800.000,00. Pencatatan jurnal penyesuaian pada 31 Desember 2017 menggunakan pendekatan neraca.

**Pembahasan:**

Gunakan rumus praktis caCa (nerCa = pasCa)

Iklan dibayar untuk masa 1 tahun ( 1 Februari 2017 – 1 Februari 2018)

Jika menggunakan metode neraca maka iklan yang telah digunakan adalah 11 bulan (1 Februari-31 Desember 2017)

Perhitungan:

$$= 11/12 \times \text{Rp } 4.800.000,00$$

$$= \text{Rp } 4.400.000,00$$

Jurnal penyesuaian:

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember 2017	31	Beban Asuransi Asuransi dibayar di muka	Rp 4.400.000,00	Rp 4.400.000,00

#### 4. SOAL 4

- a. Pada tanggal 31 Desember 2017 gaji yang belum dibayar sebesar Rp7.000.000,00. Jurnal penyesuaiannya?

**Pembahasan:**

Beban yang harus dibayar sama dengan utang beban pada akhir periode akuntansi, maka dari itu gaji yang belum dibayar sampai dengan akhir periode menjadi utang gaji.

**Jurnal penyesuaian:**

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember 2017	31	Beban gaji Utang gaji	Rp 7.000.000,00	Rp 7.000.000,00

- b. Akun beban perlengkapan bernilai Rp 2.000.000,00. Pada 31 Desember 2017 perlengkapan yang belum terpakai Rp 700.000,00. Jurnal penyesuaiannya?

**Pembahasan:**

Transaksi di atas dicatat sebagai beban.

Jurnal pada saat membeli perlengkapan

Keterangan		Debit	Kredit
Beban perlengkapan Kas		Rp 2.000.000,00	Rp 2.000.000,00

Saldo awal perlengkapan = Rp 2.000.000,00

Saldo akhir perlengkapan = Rp 700.000,00

**Jurnal penyesuaian:**

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember 2017	31	Perlengkapan Beban Perlengkapan	Rp 700.000,00	Rp 700.000,00

- c. Persediaan barang dagang pada 1 Januari 2017 Rp 5.000.000,00 sedangkan persediaan dagang per 31 Desember 2017 adalah Rp 5.000.000,00. Dicatat berdasarkan pendekatan iktisar laba rugi. Ayat jurnal penyesuaian persediaan akhir?

**Pembahasan:**

Data penyesuaian per 31 Desember 2017 menunjukkan bahwa saldo persediaan barang dagang akhir adalah sebesar Rp 5.000.000,00. Saldo ini ditimbulkan dengan mendebet akun persediaan barang dagang dan mengkredit akun ikhtisar laba rugi, masing-masing sebesar Rp 5.000.000,00

**Jurnal penyesuaian:**

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember 2017	31	Persediaan Barang Dagang Ikhtisar Laba Rugi	Rp 5.000.000,00	Rp 5.000.000,00

- d. Persediaan barang dagang pada 1 Januari 2017 Rp 5.000.000,00 sedangkan persediaan dagang per 31 Desember 2017 adalah Rp 5.000.000,00. Dicatat berdasarkan pendekatan iktisar laba rugi. Ayat jurnal penyesuaian persediaan awal?

**Pembahasan:**

Pemindahan saldo akun persediaan barang dagang awal ke akun ikhtisar laba rugi dilakukan dengan mendebet akun persediaan barang dagang dan mengkredit akun ikhtisar laba rugi, masing-masing sebesar Rp 5.000.000,00.

**Jurnal penyesuaian:**

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember 2017	31	Ikhtisar Laba Rugi Persediaan Barang Dagang	Rp 5.000.000,00	Rp 5.000.000,00



## 5. SOAL 5

- a. Daftar saldo 31 Desember 2017 akun peralatan kantor Rp 8.000.000,00. Peralatan disusut 10% per tahun.

**Pembahasan:**

= % penyusutan x daftar saldo

= 10% x Rp 8.000.000,00

=Rp 800.000,0

**Jurnal penyesuaian:**

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember 2017	31	Beban penyusutan peralatan Akumulasi Penyusutan peralatan	Rp 800.000,00	Rp 800.000,00

- b. Tanggal 27 Desember 2017 PT Gempita mengirim barang ke PT Mandiri sebesar Rp800.000,00 namun uang baru akan diterima pada tanggal 5 Januari 2018. Penyesuaian pada tanggal 31 Desember 2017?

**Pembahasan:**

Pendapatan yang masih harus diterima sama dengan pendapatan usaha pada akhir periode akuntansi, maka dari itu pendapatan yang belum diterima sampai dengan akhir periode menjadi piutang usaha.

**Jurnal penyesuaian:**

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember 2017	31	Piutang usaha Pendapatan usaha	Rp 800.000,00	Rp 800.000,00

- c. PT Marika mencatat gedung sebesar Rp 200.000.000,00 dan menetapkan penyusutan gedung 4% per tahun .

**Pembahasan:**

Besarnya penyusutan:

$$= 4\% \times \text{Rp } 200.000.000,00$$

$$= \text{Rp } 800.000,00$$

**Jurnal penyesuaian:**

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember 2017	31	Beban penyusutan gedung Akumulasi Penyusutan gedung	Rp 800.000,00	Rp 800.000,00

- d. PT Adijaya memiliki simpanan di bank sebesar Rp 20.000.000,00, bunga 1 tahun 8%. Bunga diterima 2x setiap tanggal 1 Juli dan 1 Januari maka penyesuaian 31 Desember 2017?

**Pembahasan:**

Bunga diterima 2 x dalam 1 tahun yaitu 1 juli dan 1 Januari maka yang belum didapatkan adalah tanggal 1 Juli – 31 Desember 2017 atau 6 bulan.

Maka perhitungan bunga

$$= 8\% / 12 \times 6$$

$$= 4\%$$

Perhitungan bunga yang belum diterima:

$$= 4\% \times \text{Rp } 20.000.000,00$$

$$= \text{Rp } 800.000,00$$

**Jurnal penyesuaian:**

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember 2017	31	Piutang bunga Pendapatan bunga	Rp 800.000,00	Rp 800.000,00

**PEMBAHASAN SOAL PILIHAN GANDA**

1. Telah dikirim barang ke Toko Makmur sebesar Rp 1.250.000,00 akan diterima kemudian. Jurnal penyesuaian pada akhir periode adalah.....

**Pembahasan:**

Pendapatan jasa yang masih harus diterima dikemudian hari harus disesuaikan pada akhir periode dengan medebet akun piutang jasa dan

mengkredit akun pendapatan jasa masing-masing sebesar Rp 1.250.000,00.

2. Perusahaan membayar gaji mingguan pada hari Jum'at Rp 600.000,00. Hari Sabtu dan Minggu libur. Pembayaran Gaji terakhir pada tahun 2017 dilakukan pada hari Jum'at tanggal 26 Desember 2017. Jurnal penyesuaian 31 Desember 2017 adalah....

**Pembahasan:**

Gaji karyawan seminggu = Rp 600.000,00

Hari kerja = 5 hari (Senin-Jumat)

Gaji karyawan per hari =  $\text{Rp } 600.000,00 / 5 \text{ hari kerja}$   
= Rp 120.000,00

Sampai dengan tanggal 31 Desember 2016 perusahaan mempunyai tanggungan upah kepada karyawan selama 3 hari (Senin tanggal 29, Selasa tanggal 30, dan Rabu tanggal 31), maka perhitungannya:

Gaji yang belum dibayar =  $3 \text{ hari} \times \text{Rp } 120.000,00$   
= Rp 360.000,00

Jurnal penyesuaian:

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember 2016	31	Beban Gaji Utang gaji	Rp 360.000,00	Rp 360.000,00

3. Pada tanggal 1 November 2017 perusahaan mengambil pinjaman dari bank sebesar Rp2.500.000,00 dengan jangka waktu 90 hari, bunga 1 tahun 24%, jurnal penyesuaian 31 Desember 2017 (1 bulan= 30 hari)....

**Pembahasan:**

Bunga per tahun = 24%

Bunga per bulan =  $24\% / 12$   
= 2%

Bunga yang belum dibayarkan selama 2 bulan yaitu bulan November dan Desember

$$\begin{aligned}\text{Bunga yang belum dibayar} &= 2\% \times 2 \times \text{Rp } 2.500.000,00 \\ &= \text{Rp } 100.000,00\end{aligned}$$

Jurnal penyesuaiannya:

Keterangan	Debit	Kredit
Beban Bunga	Rp 100.000,00	
Utang Bunga		Rp 100.000,00

4. Neraca Saldo 31 Desember 2017 terdapat akun Surat-surat Berharga sebesar Rp7.500.000,00. Surat-surat berharga tersebut berupa Obligasi yang diterbitkan PT Bakti Utama dengan bunga 15% setahun yang diterima setiap tanggal 1 Mei dan 1 November, jurnal penyesuaian 31 Desember 2017 adalah....

**Pembahasan:**

$$\begin{aligned}\text{Bunga per tahun} &= 15\% \times \text{Rp } 7.500.000,00 \\ &= \text{Rp } 1.125.000,00\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Bunga perbulan} &= \text{Rp } 1.125.000,00 / 12 \\ &= \text{Rp } 93.750,00\end{aligned}$$

Bunga yang belum diterima 2 bulan yaitu (1 November-31 Desember 2017)

$$\begin{aligned}\text{Jadi bunga yang belum diterima sebesar} &= 2 \text{ bulan} \times \text{Rp } 93.750,00 \\ &= \text{Rp } 187.500,00\end{aligned}$$

Jurnal penyesuaiannya:

Tanggal	Keterangan	Debit	Kredit
Desember 2017	Piutang Bunga	Rp 187.500,00	
31	Pendapatan Bunga		Rp 187.500,00

5. Pada akhir periode terdapat selisih kas lebih sebesar Rp3.500,00. Jika penyebab terjadinya selisih kas tersebut tidak diketahui, maka jurnal penyesuaian yang harus dibuat adalah...

**Pembahasan:**

Selisih kas sebesar Rp 3.500,00. Pencatatan jurnal penyesuaian dibuat dengan mencatat akun Selisih Kas di sisi debit dan akun Rugi-Laba di sisi kredit dengan nominal masing-masing sebesar Rp 3.500,00

6. Pada tanggal 31 Desember 2018 akun harta “Sewa Dibayar Dimuka” menunjukkan saldo debit Rp 9.000.000,00. Apabila jumlah tersebut dibayar periode 1 Mei 2017 sampai 1 Mei 2018. Ayat jurnal penyesuaian pada tanggal 31 Desember 2017 adalah....

**Pembahasan:**

Gunakan rumus praktis caCa (neraCa = pasCa)

Sewa dibayar untuk masa 1 tahun ( 1 Mei 2017 sampai 1 Mei 2018)

Jika menggunakan pendekatan neraca maka sewa yang telah dinikmati adalah 8 bulan (1 Mei sampai 31 Desember 2017)

Perhitungan:

$$= 8/ 12 \times \text{Rp } 9.000.000,00$$

$$= \text{Rp } 6.000.000,00$$

Jurnal penyesuaian:

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember 2017	31	Beban Sewa Sewa dibayar di muka	Rp 6.000.000,00	Rp 6.000.000,00

7. PT Karya Sejahtera berhasil melakukan penjualan tunai sebesar Rp325.000,00, tetapi dicatat sebesar Rp352.000,00. Kekeliruan tersebut dibuat jurnal penyesuaian .....

**Pembahasan:**

Penjualan tunai = Rp 325.000,00

Pencatatan = Rp 352.000,00

Selisih = Rp 352.000,00 - Rp 325.000,00

= Rp 27.000,00

Ayat jurnal penyesuaian:

Keterangan	Debit	Kredit
Penjualan Kas	Rp 27.000,00	Rp 27.000,00

8. Selama tahun 2016 perusahaan telah mengadakan transaksi sebagai berikut:

Penjualan tunai Rp 15.000.000,00

Penjualan kredit Rp 35.000.000,00

Jumlah Rp 50.000.000,00

Piutang tak tertagih ditaksir 2% per tahun. Jurnal Penyesuaiannya....

**Pembahasan:**

Penjualan kredit = Rp 35.000.000,00

Piutang tak tertagih ditaksir = 2%

Perhitungan:

Taksiran piutang tak tertagih = Rp 35.000.000,00 x 2%

= Rp 700.000,00

Keterangan	Debit	Kredit
Beban penyusutan peralatan Akumulasi penyusutan peralatan	Rp 372.000,00	Rp 372.000,00

9. Akun peralatan menunjukkan saldo debit sebesar Rp 6.200.000,00. Apabila perusahaan menetapkan penyusutan peralatan sebesar 6% per tahun, jurnal penyesuaian yang dibuat pada akhir periode adalah....

**Pembahasan:**

Beban penyusutan peralatan = 6% x Rp 6.200.000,00

= Rp 372.000,00

Jurnal penyesuaian

Keterangan	Debit	Kredit
Beban penyusutan peralatan Akumulasi penyusutan peralatan	Rp 372.000,00	Rp 372.000,00

10. Pada akhir Desember Restoran Selera Keluarga membeli minyak seharga Rp 200.000,00 di Toko Marwah namun baru akan dibayar pada awal Januari. Maka jurnal penyesuaian yang dicatat Toko Marwah pada 31 Desember adalah.....

**Pembahasan:**

Keterangan	Debit	Kredit
Piutang usaha	Rp 200.000,00	
Pendapatan usaha		Rp 200.000,00

11. Akun beban perlengkapan bernilai Rp 1.600.000,00. Pada akhir periode perlengkapan yang belum terpakai Rp 750.000,00. Jurnal penyesuaiannya dicatat berdasarkan pendekatan laba/rugi adalah.....

**Pembahasan:**

Transaksi di atas dicatat sebagai beban

Jurnal pada saat membeli perlengkapan

Keterangan	Debit	Kredit
Perlengkapan	Rp 1.600.000,00	
Kas		Rp 1.600.000,00

Saldo awal perlengkapan = Rp 1.600.000,00

Saldo akhir perlengkapan = Rp 750.000,00

Jurnal penyesuaian

Keterangan	Debit	Kredit
Perlengkapan	Rp 750.000,00	
Beban Perlengkapan		Rp 750.000,00

12. Suatu perusahaan menetapkan penyusutan 10% per tahun atas gedung yang dibeli seharga Rp 500.000.000,00. Jurnal penyesuaiannya adalah.....

**Pembahasan:**

Beban penyusutan gedung = 10% x Rp 500.550.000,00  
= Rp 50.055.000,00

Jurnal penyesuaian

Keterangan	Debit	Kredit
Beban penyusutan gedung Akumulasi penyusutan gedung	Rp 50.055.000,00	Rp 50.055.000,00

13. Saldo kas menurut catatan perusahaan Rp 10.500.000,00 sedangkan menurut catatan bank saldo kas Rp 11.000.000,00 selisih ini disebabkan bank mebebani perusahaan untuk biaya administrasi Rp 300.000,00 dan memberi jasa giro atau pendapatan bunga Rp 800.000,00 dari data ini perusahaan akan membuat jurnal peyesuaian adalah....

**Pembahasan:**

Biaya administrasi = Rp 300.000,00

Pendapatan bunga = Rp 800.000,00

Jurnal penyesuaian

Keterangan	Debit	Kredit
Biaya Administrasi	Rp 300.000,00	
Kas		Rp 300.000,00
Kas	Rp 800.000,00	
Pendapatan bunga		Rp 800.000,00

14. Penyesuaian persediaan barang dagang dapat menggunakan dua metode yaitu ikhtisar laba rugi dan harga pokok penjualan.
15. Dalam neraca sisa perkiraan persediaan barang dagang tertulis Rp400.000,00. Data penyesuaian menyebutkan bahwa persediaan masih tersisa Rp100.000,00. Jurnal penyesuaiannya adalah.....

**Pembahasan:**

Untuk membuat jurnal penyesuaian persediaan awal dengan mendebit akun ikhtisar laba rugi dan akun persediaan barang dagang di kredit masing-masing sebesar Rp400.000,00 sesuai dengan persediaan barang dagang awal. Sedangkan untuk ayat jurnal penyesuaian persediaan akhir dengan mendebit akun persediaan barang dagang dan di sisi kredit akun ikhtisar laba rugi dengan masing-masing sebesar Rp100.000,00 atau sisa dari persediaan dagang.



16. Toko Laris menetapkan kendaraan sebesar 8% per tahun atas harga perolehan kendaraan sebesar Rp 60.000.000,00. Ayat jurnal penyesuaian atas penyusutan yang benar adalah.....

**Pembahasan:**

$$\begin{aligned}\text{Beban penyusutan kendaraan} &= 8\% \times \text{Rp}60.000.000,00 \\ &= \text{Rp } 4.800.000,00\end{aligned}$$

Jurnal penyesuaian:

Keterangan	Debit	Kredit
Beban penyusutan kendaraan	Rp 4.800.000,00	
Akumulasi penyusutan kendaraan		Rp 4.800.000,00

17. Dalam buku besar PD Nirwana per 31 Desember 2016 piutang menunjukan saldo Rp108.000.000,00 dan cadangan penghapusan piutang saldo debit sebesar Rp400.000,00 Taksiran piutang yang tidak dapat ditagih ditetapkan sebesar 5% dari saldo piutang. Dengan demikian jurnal penyesuaian yang dibuat pada tanggal 31 Desember 2016 adalah .....

**Pembahasan:**

Taksiran Piutang yang tidak dapat ditagih:

$$\text{Saldo piutang} = \text{Rp}108.000.000,00$$

$$\text{Taksiran piutang tidak tertagih} = 5\%$$

$$= 5\% \times$$

$$\text{Rp}108.000.000,00$$

$$= \text{Rp}5.400.000,00$$

$$\text{Saldo Cadangan Penghapusan Piutang (D)} = \text{Rp}400.000,00$$

Karena saldo normal Cadangan Kerugian Piutang adalah Kredit, maka jumlah yang harus dijurnal adalah = Taksiran piutang tidak tertagih + saldo cadangan penghapusan piutang

$$= \text{Rp}5.400.000,00 + \text{Rp}400.000,00$$

$$= \text{Rp}5.800.000,00.$$

Jurnal penyesuaian:

Keterangan	Debit	Kredit
Biaya Kerugian Piutang Cadangan Kerugian Piutang	Rp 5.800.000,00	Rp 5.800.000,00

18. Akun beban sewa dalam neraca saldo PT Pelangi per 31 Desember 2016 menunjukkan saldo debit Rp60.000.000,00. Data penyesuaian antara lain menyebutkan sewa yang belum jatuh tempo (*unexpired*) Rp15.000.000,00. Dari data tersebut jurnal penyesuaian yang diperlukan 31 Desember 2016 adalah .....

**Pembahasan:**

Karena pencatatan menggunakan metode Laba/Rugi, maka jurnal yang dibuat memunculkan akun neraca (Sewa Dibayar Dimuka), dengan nominal yang belum digunakan atau jatuh tempo.

Jurnal penyesuaian:

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember 2016	31	Sewa dibayar di muka Beban sewa	Rp 15.000.000,00	Rp 15.000.000,00

19. Sebuah kendaraan dengan harga pokok Rp22.000.000,00 nilai residu Rp2.000.000,00, umur ekonomis 5 tahun, penyusutan dihitung dengan metode garis lurus. Besarnya beban penyusutan pada tahun ke -3 adalah....

**Pembahasan:**

Harga Pokok = Rp22.000.000,00

Nilai Residu = Rp2.000.000,00

Umur Ekonomis = 5 tahun

Metode = Garis Lurus

Perhitungan:

Penyusutan =  $\frac{\text{Harga Pokok} - \text{Nilai Residu}}{\text{Umur Ekonomis}}$

$$= \frac{\text{Rp}22.000.000,00 - \text{Rp}2.000.000,00}{5 \text{ tahun}}$$

5 tahun

$$= \text{Rp}4.000.000,00$$

Karena menggunakan metode garis lurus maka penyusutan selama 5 tahun sama semua yaitu sebesar Rp4.000.000,00.

20. Sebuah mesin dengan harga perolehan Rp200.000.000,00. Nilai residu Rp20.000.000,00. Umur ekonomis 10 tahun. Apabila penyusutan menggunakan metode *straight line method*, maka besarnya akumulasi penyusutan tahun ke-5 adalah .....

**Pembahasan:**

Harga Pokok = Rp200.000.000,00

Nilai Residu = Rp20.000.000,00

Umur Ekonomis = 10 tahun

Metode = Garis Lurus

Perhitungan :

$$\begin{aligned} \text{Penyusutan} &= \frac{\text{Harga Pokok} - \text{Nilai Residu}}{\text{Umur Ekonomis}} \\ &= \frac{\text{Rp}200.000.000,00 - \text{Rp}20.000.000,00}{10 \text{ tahun}} \\ &= \text{Rp}18.000.000,00 \end{aligned}$$

Akumulasi penyusutan tahun ke-5 = Rp18.000.000,00 x 5 tahun

$$= \text{Rp}90.000.000,00$$

21. Berikut ini rekening-rekening yang perlu disesuaikan adalah pendapatan diterima di muka, piutang pendapatan, pemakaian perlengkapan.
22. Di bawah ini akun yang memerlukan penyesuaian adalah pemakaian perlengkapan

23. Berikut ini **bukan** merupakan faktor yang mempengaruhi besar kecilnya nilai penyusutan aktiva tetap dalam perusahaan adalah ketidakmampuan aktiva untuk memenuhi kebutuhan produksi.
24. Perusahaan membayar upah buruh sebesar Rp 60.000,00 per hari. Upah tersebut dibayarkan setiap tiga hari sekali pada hari Jum'at. Pada akhir periode akuntansi terdapat upah buruh yang belum dibayar selama 3 hari. Jurnal penyesuaian yang benar adalah ....

**Pembahasan:**

Upah buruh yang belum dibayar selama 3 hari

Perhitungan:

$$= 3 \text{ hari} \times \text{Rp } 60.000,00$$

$$= \text{Rp } 180.000,00$$

Jurnal perhitungan:

Keterangan	Debit	Kredit
Beban Gaji Utang Gaji	Rp 180.000,00	Rp 180.000,00

25. Tanggal 1 Mei 2016 dibayar iklan untuk 1 tahun sebesar Rp6.000.000,00 jika pencatatan menggunakan pendekatan laba rugi/beban, jurnal penyesuaian pada 31 Desember 2016 adalah ....

**Pembahasan:**

Gunakan rumus praktis BeBe (BEban = BEban)

Iklan dibayar untuk masa 1 tahun ( 1 Mei 2016 – 1 Mei 2017)

Jika menggunakan metode beban maka iklan yang belum dinikmati adalah 4 bulan ( 1 Januari – 1 Mei 2017)

Perhitungan:

$$= 4/ 12 \times \text{Rp } 6.000.000,00$$

$$= \text{Rp } 2.000.000,00$$

Jurnal penyesuaian:

Keterangan	Debit	Kredit
Iklan dibayar di muka Beban Iklan	Rp 2.000.000,00	Rp 2.000.000,00

26. Pada tanggal 1 Februari 2018 dibayar beban asuransi karyawan untuk 1 tahun sebesar Rpxxx. Pada saat pembayaran dicatat sebagai harta. Jurnal penyesuaian 31 Desember 2018 adalah Beban asuransi (D), Asuransi dibayar di muka (K)
27. Akun peralatan kantor memperlihatkan jumlah Rp 2.500.000,00 diputuskan manajemen bahwa penyusutan 10% per tahun, maka akun beban penyusutan peralatan kantor dalam jurnal penyusutan adalah sebesar.....

**Pembahasan:**

$$\begin{aligned}\text{Beban penyusutan peralatan kantor} &= 10\% \times \text{Rp } 2.500.000,00 \\ &= \text{Rp } 250.000,00\end{aligned}$$

Jurnal penyesuaian

Keterangan	Debit	Kredit
Beban penyusutan peralatan kantor Akumulasi peny. Peralatan kantor	Rp 250.000,00	Rp 250.000,00

Berarti akun beban penyusutan peralatan kantor di sisi debit sebesar Rp 250.000,00

28. Tanggal 20 Oktober 2017 dibeli perlengkapan kantor seharga Rp 1.000.000,00 secara tunai. Tanggal 31 Desember 2017 diketahui perlengkapan yang masih tersisa sebesar Rp250.000,00. Jurnal penyesuaian pada akhir periode adalah....

**Pembahasan:**

Transaksi di atas dicatat sebagai beban.

Jurnal 20 Oktober 2017

Keterangan	Debit	Kredit
Beban Perlengkapan Kas	Rp 1.000.000,00	Rp 1.000.000,00

$$\text{Saldo awal perlengkapan} = \text{Rp } 1.000.000,00$$

Saldo akhir perlengkapan = Rp 250.000,00

Jurnal penyesuaian

Keterangan	Debit	Kredit
Perlengkapan Beban perlengkapan	Rp 250.000,00	Rp 250.000,00

29. Dalam daftar saldo 31 Desember 2017 Akun Pajak Penghasilan sebesar Rp 850.000,00. Pada tahun ini ditetapkan oleh kantor pajak bahwa besarnya pajak Rp 900.000,00. Perusahaan sudah membayar ke kantor pajak sebesar Rp 850.000,00. Maka jurnal penyesuaian yang dibuat perusahaan adalah....

**Pembahasan:**

Pajak yang seharusnya dibayar = Rp 900.000,00

Pajak yang sudah dibayar = Rp 850.000,00

Pajak yang belum dibayar = Rp 900.000,00 – Rp 850.000,00 = Rp 50.000,00

Jurnal penyesuaian:

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember 2017	31	Pajak Penghasilan Utang Pajak	Rp 50.000,00	Rp 50.000,00

30. Toko Wawawa mempunyai kendaraan operasional dengan harga perolehan Rp200.000.000,00 dengan umur ekonomis 15 tahun. Kendaraan memiliki nilai residu Rp20.000.000,00 dan disusutkan menggunakan metode garis lurus. Jurnal penyesuaian 31 Desember 2017 adalah....

**Pembahasan:**

Nilai ekonomis = Harga perolehan – nilai residu

= Rp 200.000.000,00 – Rp 20.000.000,00

= Rp 180.000.000,00

Penyusutan per tahun = Nilai ekonomis/ waktu ekonomis

= Rp 180.000.000,00/ 15

= Rp 12.000.000,00/ tahun

Jurnal penyesuaian:

Tanggal		Keterangan	Debit	Kredit
Desember 2017	31	Beban penyusutan kendaraan Akumulasi penyusutan kendaraan	Rp 12.000.000,00	Rp12.000.000,00

**Lampiran 6. Instrumen Penelitian berupa Angket**

**ANGKET VALIDASI UNTUK AHLI MATERI**

Judul Penelitian	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Game Edukatif Find Me Accounting</i> Berbasis <i>Android</i> pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang untuk Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sleman Tahun 2018/2019
Sasaran Program	Siswa SMA Negeri 1 Sleman Kelas XII IPS
Mata Pelajaran	Ekonomi
Peneliti	Variana Indariyati
Ahli Materi	Patriani Wahyu Dewanti, S.E., M.Acc.

**Petunjuk:**

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/ Ibu sebagai Ahli Materi mengenai kualitas materi pembelajaran serta pertanyaan yang terdapat pada media yang sedang dikembangkan yaitu *Game Edukatif Find Me Accounting* berbasis *Android*.
2. Pendapat, penilaian, saran, dan kritik Bapak./ Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/ Ibu memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

SS	= Sangat Setuju
S	= Setuju
TS	= Tidak Setuju
STS	= Sangat Tidak Setuju

4. Komentar dan saran Ibu/ Bapak mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas bantuan kesediaan Ibu/ Bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.



#### A. PENILAIAN KELAYAKAN

No.	Pernyataan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
Aspek Materi					
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar				
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				
3.	Materi disajikan secara sistematis				
4.	Materi yang disajikan jelas				
5.	Materi yang disajikan dalam media lengkap				
6.	Materi yang disajikan aktual				
Aspek Soal					
7.	Soal dirumuskan dengan jelas				
8.	Petunjuk pengerjaan soal jelas				
9.	Soal dalam media bervariasi				
10.	Tingkat kesulitan soal cukup				
11.	Soal yang tercakup dalam media lengkap				
12.	Umpan balik terhadap hasil latihan sudah tepat				
Aspek Bahasa					
13.	Penggunaan istilah dalam penyampaian soal sudah tepat dan sesuai				
14.	Istilah yang digunakan dalam penyampaian soal mudah dipahami				

## **B. KEBENARAN MEDIA**

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan atau Kekurangan (a)	Saran Perbaikan (b)

## **C. KOMENTAR DAN SARAN**

---

---

---

---

---

---

#### **D. KESIMPULAN**

Aplikasi ini dinyatakan \*) :

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

\*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Yogyakarta, Januari 2019  
Ahli Materi

Patriani Wahyu Dewanti, S.E., M.Acc.  
NIP. 19770619 201404 2 001

## ANGKET VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Game Edukatif Find Me Accounting</i> Berbasis <i>Android</i> pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang untuk Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sleman Tahun 2018/2019
Sasaran Program	Siswa SMA Negeri 1 Sleman Kelas XII IPS
Mata Pelajaran	Ekonomi
Peneliti	Variana Indariyati
Ahli Media	Ariyawan Agung Nugroho, S.T., M.Pd.

### Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/ Ibu sebagai Ahli Media mengenai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan yaitu *Game Edukatif Find Me Accounting* berbasis *Android*.
2. Pendapat, penilaian, saran, dan kritik Bapak./ Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/ Ibu memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

SS	= Sangat Setuju
S	= Setuju
TS	= Tidak Setuju
STS	= Sangat Tidak Setuju

4. Komentar dan saran Ibu/ Bapak mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas bantuan kesediaan Ibu/ Bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

#### A. PENILAIAN KELAYAKAN

No.	Pernyataan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak					
1.	Ukuran file aplikasi tidak besar				
2.	Aplikasi berjalan lancar				
3.	Aplikasi tidak berhenti ( <i>hang</i> ) saat pengoperasian				
4.	<i>Android</i> tidak berhenti ( <i>hang</i> ) saat dioperasikan				
5.	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai spesifikasi <i>smartphone Android</i> dengan versi <i>Jellybean</i> atau sesudahnya				
6.	Pengoperasian sederhana				
7.	Aplikasi mudah dijalankan				
8.	Petunjuk penggunaan aplikasi jelas				
9.	Memiliki alur program yang jelas				
10.	Aplikasi dapat digunakan secara berulang-ulang				
Aspek Komunikasi Visual					
11.	Pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi				
12.	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan				
13.	Penggunaan suara latar tidak mengganggu				
14.	Suara latar yang digunakan menarik				
15.	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi sudah baik				
16.	Ukuran tulisan dapat dibaca dengan baik				
17.	Jenis <i>font</i> yang digunakan dapat dibaca dengan baik				
18.	Warna sudah tepat				
19.	Gambar karakter yang digunakan menarik				
20.	Gambar karakter tidak mengganggu				
21.	Fungsi tombol dalam aplikasi tepat				
22.	Tombol berfungsi dengan baik				

## **B. KEBENARAN MEDIA**

### **Petunjuk:**

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan atau Kekurangan (a)	Saran Perbaikan (b)

## **C. KOMENTAR DAN SARAN**

---

---

---

---

---

---

---

#### **D. KESIMPULAN**

Aplikasi ini dinyatakan \*) :

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

\*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Yogyakarta, Februari 2019  
Ahli Media

Ariyawan Agung N., S.T., M.Pd.  
NIP. 19830102 200604 1 002

### ANGKET VALIDASI UNTUK PRAKTISI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Game Edukatif Find Me Accounting</i> Berbasis <i>Android</i> pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang untuk Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sleman Tahun 2018/2019
Sasaran Program	Siswa SMA Negeri 1 Sleman Kelas XII IPS
Mata Pelajaran	Ekonomi
Peneliti	Variana Indariyati
Praktisi Pembelajaran	Nurhidayati, S.Pd.

**Petunjuk:**

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/ Ibu sebagai Praktisi Pembelajaran Akuntansi mengenai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan yaitu *Game Edukatif Find Me Accounting* berbasis *Android*.
2. Pendapat, penilaian, saran, dan kritik Bapak./ Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/ Ibu memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

SS	= Sangat Setuju
S	= Setuju
TS	= Tidak Setuju
STS	= Sangat Tidak Setuju

4. Komentar dan saran Ibu/ Bapak mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas bantuan kesediaan Ibu/ Bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.



## A. PENILAIAN KELAYAKAN

No.	Pernyataan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak					
1.	Aplikasi tidak berhenti ( <i>hang</i> ) saat pengoperasian				
2.	<i>Android</i> tidak berhenti ( <i>hang</i> ) saat dioperasikan				
3.	Aplikasi ini memiliki petunjuk instalasi yang jelas				
4.	Proses installasi aplikasi dilakukan dengan mudah				
5.	Aplikasi ini memiliki <i>troubleshooting</i> (bantuan permasalahan yang jelas)				
6.	Aplikasi ini memiliki gambaran alur program yang jelas				
Aspek Desain Pembelajaran					
7.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar				
8.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				
9.	Materi disajikan secara sistematis				
10.	Materi yang disajikan jelas				
11.	Materi yang disajikan dalam media lengkap				
12.	Evaluasi konsisten dengan tujuan pembelajaran				
13.	Soal dirumuskan secara jelas				
14.	Kunci jawaban sesuai dengan jelas				
15.	Media memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri				
16.	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan soal jelas dan dapat dipahami				
Aspek Komunikasi Visual					
17.	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan				
18.	Penggunaan suara tidak mengganggu				
19.	Suara latar yang digunakan menarik				
20.	Ukuran dan <i>font</i> tulisan dapat dibaca dengan jelas				
21.	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik				
22.	Warna sudah tepat				
23.	Animasi yang digunakan menarik				
24.	Petunjuk yang digunakan sederhana				
25.	Petunjuk yang digunakan dalam aplikasi berfungsi dengan baik				

## B. KEBENARAN MEDIA

**Petunjuk:**

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan atau Kekurangan (a)	Saran Perbaikan (b)

### **C. KOMENTAR DAN SARAN**

---



---



---



---



---



---



---



---

### **D. KESIMPULAN**

Aplikasi ini dinyatakan \*) :

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
  2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai saran
  3. Tidak layak digunakan untuk penelitian
- \*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Yogyakarta, Februari 2019  
Praktisi Pembelajaran  
Akuntansi

Nurhidayati, S.Pd.  
NIP. 19750526 200604 2 011

## ANGKET UNTUK SISWA

Judul Penelitian	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Game Edukatif Find Me Accounting</i> Berbasis <i>Android</i> pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang untuk Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sleman Tahun 2018/2019
Sasaran Program	Siswa SMA Negeri 1 Sleman Kelas XII IPS
Mata Pelajaran	Ekonomi
Peneliti	Variana Indariyati
Nama Siswa	
No. Absen/ Kelas	

### Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Siswa sebagai *user* (pengguna) Aplikasi *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android*.
2. Pendapat, penilaian, saran, dan kritik Saudara akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Siswa memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

4. Pengisian lembar penilaian ini tidak mempengaruhi nilai Saudara, jadi isilah dengan sejujur-jujurnya sesuai keadaan yang sebenarnya.
5. Atas bantuan kesediaan para Siswa untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

**A. PENILAIAN OLEH SISWA**

No.	Pernyataan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak					
1.	Aplikasi tidak berhenti ( <i>hang</i> ) saat pengoperasian				
2.	<i>Android</i> tidak berhenti ( <i>hang</i> ) saat dioperasikan				
3.	Aplikasi dapat diinstal dengan mudah				
4.	Petunjuk instal aplikasi jelas				
5.	Aplikasi memiliki petunjuk pengoperasian yang jelas				
Aspek Desain Pembelajaran					
6.	Materi yang disajikan runtut				
7.	Soal dalam aplikasi sesuai dengan materi				
8.	Perumusan soal jelas dan mudah dipahami				
9.	Bahasa yang digunakan komunikatif				
10.	Aplikasi dapat menumbuhkan motivasi belajar				
11.	Alur penyampaian materi dalam Aplikasi runtut dan jelas				
12.	Adanya umpan balik ketika menjawab				
Aspek Komunikasi Visual					
13.	Suara yang digunakan dalam Aplikasi menarik				
14.	Tulisan dalam Aplikasi dapat dibaca dengan jelas				
15.	Tampilan dalam Aplikasi menarik				
16.	Petunjuk yang digunakan dalam Aplikasi berfungsi dengan baik				
17.	Petunjuk arah/ tombol navigasi yang digunakan sederhana				
18.	Gambar karakter yang digunakan menarik				
19.	Gambar karakter yang digunakan dalam Aplikasi tidak mengganggu				
20.	Aplikasi pembelajaran ini kreatif dan inovatif				

**B. Apakah anda menyukai pembelajaran dengan Media**

**Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* berbasis *Android*?**

**YA/ TIDAK** (lingkari salah satu yang merupakan jawaban anda)

**C. Pendapat tentang Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* berbasis *Android*.**

---

---

---

---

---

---

**D. Manfaat yang diperoleh setelah memakai Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* berbasis *Android***

---

---

---

---

---

---

Yogyakarta, Februari 2019

Siswa

---

## Lampiran 7. Hasil Validasi

### ANGKET VALIDASI UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Game Edukatif Find Me Accounting</i> Berbasis <i>Android</i> pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang untuk Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sleman Tahun 2018/2019
Sasaran Program	Siswa SMA Negeri 1 Sleman Kelas XII IPS
Mata Pelajaran	Ekonomi
Peneliti	Variana Indariyati
Ahli Materi	Patriani Wahyu Dewanti, S.E., M.Acc.

#### Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/ Ibu sebagai Ahli Materi mengenai kualitas materi pembelajaran serta pertanyaan yang terdapat pada media yang sedang dikembangkan yaitu *Game Edukatif Find Me Accounting* berbasis *Android*.
2. Pendapat, penilaian, saran, dan kritik Bapak./ Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/ Ibu memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

#### Keterangan:

SS	= Sangat Setuju
S	= Setuju
TS	= Tidak Setuju
STS	= Sangat Tidak Setuju

4. Komentar dan saran Ibu/ Bapak mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas bantuan kesediaan Ibu/ Bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

**A. PENILAIAN KELAYAKAN**

No.	Pernyataan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
Aspek Materi					
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar		✓		
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran		✓		
3.	Materi disajikan secara sistematis		✓		
4.	Materi yang disajikan jelas		✓		
5.	Materi yang disajikan dalam media lengkap		✓		
6.	Materi yang disajikan aktual		✓		
Aspek Soal					
7.	Soal dirumuskan dengan jelas		✓		
8.	Petunjuk pengerjaan soal jelas		✓		
9.	Soal dalam media bervariasi		✓		
10.	Tingkat kesulitan soal cukup		✓		
11.	Soal yang tercakup dalam media lengkap		✓		
12.	Umpan balik terhadap hasil latihan sudah tepat		✓		
Aspek Bahasa					
13.	Penggunaan istilah dalam penyampaian soal sudah tepat dan sesuai		✓		
14.	Istilah yang digunakan dalam penyampaian soal mudah dipahami		✓		



## B. KEBENARAN MEDIA

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan atau Kekurangan (a)	Saran Perbaikan (b)
	Revisi pada beberapa soal yang kurang jelas yang dapat menyebabkan kebingungan dalam menjawab soal	Mohon soal direvisi dan diperjelas.

## C. KOMENTAR DAN SARAN

---

---

---

---

---

---

---

#### D. KESIMPULAN

Aplikasi ini dinyatakan \*) :

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

\*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Yogyakarta, 21 Januari 2019

Ahli Materi



Patriani Wahyu Dewanti, S.E., M.Acc.

NIP. 19770619 201404 2 001

### ANGKET VALIDASI UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Game Edukatif Find Me Accounting</i> Berbasis <i>Android</i> pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang untuk Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sleman Tahun 2018/2019
Sasaran Program	Siswa SMA Negeri 1 Sleman Kelas XII IPS
Mata Pelajaran	Ekonomi
Peneliti	Variana Indariyati
Ahli Media	Ariyawan Agung Nugroho, S.T., M.Pd.

**Petunjuk:**

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/ Ibu sebagai Ahli Media mengenai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan yaitu *Game Edukatif Find Me Accounting* berbasis *Android*.
2. Pendapat, penilaian, saran, dan kritik Bapak./ Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/ Ibu memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

SS	= Sangat Setuju
S	= Setuju
TS	= Tidak Setuju
STS	= Sangat Tidak Setuju

4. Komentar dan saran Ibu/ Bapak mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas bantuan kesediaan Ibu/ Bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

A. PENILAIAN KELAYAKAN

No.	Pernyataan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak					
1.	Ukuran file aplikasi tidak besar		✓		
2.	Aplikasi berjalan lancar	✓			
3.	Aplikasi tidak berhenti ( <i>hang</i> ) saat pengoperasian	✓			
4.	<i>Android</i> tidak berhenti ( <i>hang</i> ) saat dioperasikan	✓			
5.	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai spesifikasi <i>smartphone Android</i> dengan versi <i>Jellybean</i> atau sesudahnya		✓		
6.	Pengoperasian sederhana		✓		
7.	Aplikasi mudah dijalankan			✓	
8.	Petunjuk penggunaan aplikasi jelas		✓		
9.	Memiliki alur program yang jelas	✓			
10.	Aplikasi dapat digunakan secara berulang-ulang	✓			
Aspek Komunikasi Visual					
11.	Pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi		✓		
12.	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan		✓		
13.	Penggunaan suara latar tidak mengganggu	✓			
14.	Suara latar yang digunakan menarik		✓		
15.	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi sudah baik	✓			
16.	Ukuran tulisan dapat dibaca dengan baik		✓		
17.	Jenis <i>font</i> yang digunakan dapat dibaca dengan baik		✓		
18.	Warna sudah tepat	✓			
19.	Gambar karakter yang digunakan menarik		✓		
20.	Gambar karakter tidak mengganggu	✓			
21.	Fungsi tombol dalam aplikasi tepat	✓			
22.	Tombol berfungsi dengan baik	✓			

## B. KEBENARAN MEDIA

### Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan atau Kekurangan (a)	Saran Perbaikan (b)

## C. KOMENTAR DAN SARAN

- Navigasi dibedakan, atau diberi batas jelas sebelum pindah / kembali ke menu lain
- Petunjuk penggunaan tidak terbatas hanya pada halaman ? tapi lengkap pada setiap interaksi
- Musik silablon dipertimbangkan untuk mencari yang lain.
- Font pada materi diperjelas ; • ~~Pengaturan~~
- layout pilihan ganda.

#### D. KESIMPULAN

Aplikasi ini dinyatakan \*) :

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

\*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Yogyakarta, Februari 2019

Ahli Media



Ariyawan Agung Nugroho, S.T., M.Pd.  
NIP. 19830102 200604 1 002

### ANGKET VALIDASI UNTUK PRAKTISI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Game Edukatif Find Me Accounting</i> Berbasis <i>Android</i> pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang untuk Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sleman Tahun 2018/2019
Sasaran Program	Siswa SMA Negeri 1 Sleman Kelas XII IPS
Mata Pelajaran	Ekonomi
Peneliti	Variana Indariyati
Praktisi Pembelajaran	Nurhidayati, S.Pd.

#### Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak/ Ibu sebagai Praktisi Pembelajaran Akuntansi mengenai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan yaitu *Game Edukatif Find Me Accounting* berbasis *Android*.
2. Pendapat, penilaian, saran, dan kritik Bapak/ Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/ Ibu memberikan penilaian pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

#### Keterangan:

SS	= Sangat Setuju
S	= Setuju
TS	= Tidak Setuju
STS	= Sangat Tidak Setuju

4. Komentar dan saran Ibu/ Bapak mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
5. Atas bantuan kesediaan Ibu/ Bapak untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.



#### A. PENILAIAN KELAYAKAN

No.	Pernyataan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
AspekRekayasa Perangkat Lunak					
1.	Aplikasi tidak berhenti ( <i>hang</i> ) saat pengoperasian	✓			
2.	<i>Android</i> tidak berhenti ( <i>hang</i> ) saat dioperasikan		✓		
3.	Aplikasi ini memiliki petunjuk instalasi yang jelas	✓			
4.	Proses installasi aplikasi dilakukan dengan mudah	✓			
5.	Aplikasi ini memiliki <i>troubleshooting</i> (bantuan permasalahan yang jelas)	✓			
6.	Aplikasi ini memiliki gambaran alur program yang jelas	✓			
Aspek Desain Pembelajaran					
7.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar	✓			
8.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
9.	Materi disajikan secara sistematis	✓			
10.	Materi yang disajikan jelas	✓			
11.	Materi yangdisajikan dalam media lengkap	✓			
12.	Evaluasi konsisten dengan tujuan pembelajaran	✓			
13.	Soal dirumuskan secara jelas	✓			
14.	Kunci jawaban sesuai dengan jelas	✓			
15.	Media memotivasi siswa untuk belajar secara		✓		



	mandiri				
16.	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan soal jelas dan dapat dipahami	✓			
<b>Aspek Komunikasi Visual</b>					
17.	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan	✓			
18.	Penggunaan suara tidak mengganggu	✓			
19.	Suara yang digunakan menarik	✓			
20.	Tulisan dapat dibaca dengan jelas	✓			
21.	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik	✓			
22.	Warna sudah tepat	✓			
23.	Animasi yang digunakan menarik	✓			
24.	Petunjuk yang digunakan sederhana	✓			
25.	Petunjuk yang digunakan dalam aplikasi berfungsi dengan baik	✓			

## B. KEBENARAN MEDIA

### Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Kemudian mohon diberikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	Jenis Kesalahan atau Kekurangan (a)	Saran Perbaikan (b)

## C. KOMENTAR DAN SARAN

subah sangat baik, simple dan bisa dipakai untuk pembelajaran secara mandiri

#### D. KESIMPULAN

Aplikasi ini dinyatakan \*) :

- ① Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk penelitian dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan untuk penelitian

\*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Yogyakarta, Februari 2019

Praktisi Pembelajaran Akuntansi



Nurhidayati, S.Pd.

NIP. 19750526 200604 2 011

### ANGKET UNTUK SISWA

Judul Penelitian	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Game Edukatif Find Me Accounting</i> Berbasis <i>Android</i> pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang untuk Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sleman Tahun 2018/2019
Sasaran Program	Siswa SMA Negeri 1 Sleman Kelas XII IPS
Mata Pelajaran	Ekonomi
Peneliti	Variana Indariyati
Nama Siswa	Nur Azzahra D
No. Absen/ Kelas	20 / XII IPS 1

#### Petunjuk:

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Siswa sebagai *user* (pengguna) Aplikasi *Game Edukatif Find Me Accounting* Berbasis *Android*.
2. Pendapat, penilaian, saran, dan kritik Saudara akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.
3. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Siswa memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar evaluasi dengan memberikan tanda *check* (✓) pada kolom yang tersedia.

#### Keterangan:

SS	= Sangat Setuju
S	= Setuju
TS	= Tidak Setuju
STS	= Sangat Tidak Setuju

4. Pengisian lembar penilaian ini tidak mempengaruhi nilai Saudara, jadi isilah dengan sejujurnya sesuai keadaan yang sebenarnya.
5. Atas bantuan kesediaan para Siswa untuk mengisi lembar evaluasi ini, saya ucapkan terimakasih.

**A. PENILAIAN OLEH SISWA**

No.	Pernyataan	Penilaian			
		SS	S	TS	STS
Aspek Rekayasa Perangkat Lunak					
1.	Aplikasi tidak berhenti ( <i>hang</i> ) saat pengoperasian		✓		
2.	<i>Android</i> tidak berhenti ( <i>hang</i> ) saat dioperasikan	✓			
3.	Aplikasi dapat diinstal dengan mudah	✓			
4.	Petunjuk instal aplikasi jelas	✓			
5.	Aplikasi memiliki petunjuk pengoperasian yang jelas		✓		
Aspek Desain Pembelajaran					
6.	Materi yang disajikan runtut		✓		
7.	Soal dalam aplikasi sesuai dengan materi		✓		
8.	Perumusan soal jelas dan mudah dipahami		✓		
9.	Bahasa yang digunakan komunikatif	✓			
10.	Aplikasi dapat menumbuhkan motivasi belajar		✓		
11.	Alur penyampaian materi dalam Aplikasi runtut dan jelas		✓		
12.	Adanya umpan balik ketika menjawab		✓		
Aspek Komunikasi Visual					
13.	Suara yang digunakan dalam Aplikasi menarik		✓		
14.	Tulisan dalam Aplikasi dapat dibaca dengan jelas	✓			
15.	Tampilan dalam Aplikasi menarik		✓		
16.	Petunjuk yang digunakan dalam Aplikasi berfungsi dengan baik		✓		
17.	Petunjuk arah/ tombol navigasi yang digunakan sederhana		✓		
18.	Gambar karakter yang digunakan menarik		✓		
19.	Gambar karakter yang digunakan dalam Aplikasi tidak mengganggu		✓		
20.	Aplikasi pembelajaran ini kreatif dan inovatif	✓			

**B. Apakah anda menyukai pembelajaran dengan Media Pembelajaran *Game Edukatif***

*Find Me Accounting* berbasis *Android*?

☒ **TIDAK** (lingkari salah satu yang merupakan jawaban anda)

C. Pendapat tentang Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* berbasis *Android*.

Menurut pendapat saya ttg media pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* berbasis *android* ini sangat menarik dan bermanfaat. Selain itu menurut saya aplikasi ini sangatlah kreatif dan inovatif.

D. Manfaat yang diperoleh setelah memakai Media Pembelajaran *Game Edukatif Find Me Accounting* berbasis *Android*

- Memotivasi utk belajar lebih erat
- Dapat bermain game dengan belajar
- Memudahkan dlm belajar

Yogyakarta, 25 Februari 2019

Siswa



Nur 'Ailiyah Djaharoh

**Lampiran 8. Rekapitulasi *Skoring* Angket Validasi Ahli Materi**

**VALIDATOR AHLI MATERI**

No.	Nama	Profesi	Keterangan
1.	Patriani Wahyu Dewanti, S.E., M.Acc.	Dosen Jurusan Pendidikan Akuntansi, FE, UNY	Ahli Materi

**HASIL VALIDASI DARI AHLI MATERI**

No.	Pernyataan	Skor
<b>Aspek Materi</b>		
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar	3
2.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	3
3.	Materi disajikan secara sistematis	3
4.	Materi yang disajikan jelas	3
5.	Materi yang disajikan dalam media lengkap	3
6.	Materi yang disajikan aktual	3
<b>Jumlah Skor</b>		<b>18</b>
<b>Rerata Skor</b>		<b>3</b>
<b>Kategori Aspek Materi</b>		<b>Layak</b>
<b>Aspek Soal</b>		
7.	Soal dirumuskan dengan jelas	3
8.	Petunjuk pengerjaan soal jelas	3
9.	Soal dalam media bervariasi	3
10.	Tingkat kesulitan soal cukup	3
11.	Soal yang tercakup dalam media lengkap	3
12.	Umpan balik terhadap hasil latihan sudah tepat	3
<b>Jumlah Skor</b>		<b>18</b>
<b>Rerata Skor</b>		<b>3</b>
<b>Kategori Aspek Soal</b>		<b>Layak</b>
<b>Aspek Bahasa</b>		
13.	Penggunaan istilah dalam penyampaian soal sudah tepat dan sesuai	3
14.	Istilah yang digunakan dalam penyampaian soal mudah dipahami	3
<b>Jumlah Skor</b>		<b>6</b>
<b>Rerata Skor</b>		<b>3</b>
<b>Kategori Aspek Soal</b>		<b>Layak</b>

**Lampiran 9. Rekapitulasi *Skoring* Angket Validasi Ahli Media**

**VALIDATOR AHLI MEDIA**

No.	Nama	Profesi	Keterangan
1.	Ariyawan Agung Nugroho, S.T., M.Pd.	Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, FIP, UNY	Ahli Media

**HASIL VALIDASI DARI AHLI MEDIA**

No.	Pernyataan	Skor
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>		
1.	Ukuran file aplikasi tidak besar	3
2.	Aplikasi berjalan lancar	4
3.	Aplikasi tidak berhenti ( <i>hang</i> ) saat pengoperasian	4
4.	<i>Android</i> tidak berhenti ( <i>hang</i> ) saat dioperasikan	4
5.	Aplikasi dapat dijalankan di berbagai spesifikasi <i>smartphone Android</i> dengan versi <i>Jellybean</i> atau sesudahnya	3
6.	Pengoperasian sederhana	3
7.	Aplikasi mudah dijalankan	2
8.	Petunjuk penggunaan aplikasi jelas	3
9.	Memiliki alur program yang jelas	4
10.	Aplikasi dapat digunakan secara berulang-ulang	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>34</b>
<b>Rerata Skor</b>		<b>3,4</b>
<b>Kategori Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>		<b>Sangat Layak</b>
<b>Aspek Komunikasi Visual</b>		
11.	Pengguna dapat berinteraksi dengan aplikasi	3
12.	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan	3
13.	Penggunaan suara latar tidak mengganggu	4



14.	Suara latar yang digunakan menarik	3
15.	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi sudah baik	4
16.	Ukuran tulisan dapat dibaca dengan baik	3
17.	Jenis <i>font</i> yang digunakan dapat dibaca dengan baik	3
18.	Warna sudah tepat	4
19.	Gambar karakter yang digunakan menarik	3
20.	Gambar karakter tidak mengganggu	4
21.	Fungsi tombol dalam aplikasi tepat	4
22.	Tombol berfungsi dengan baik	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>42</b>
<b>Rerata Skor</b>		<b>3,5</b>
<b>Kategori Aspek Komunikasi Visual</b>		<b>Sangat Layak</b>

**Lampiran 10. Rekapitulasi *Skoring* Angket Validasi Praktisi Pembelajaran Akuntansi**

**VALIDATOR AHLI MEDIA**

No.	Nama	Profesi	Keterangan
1.	Nurhidayati, S.Pd.	Guru Ekonomi-Akuntansi XII IPS SMA Negeri 1 Sleman	Praktisi Pembelajaran Akuntansi

**HASIL VALIDASI DARI PRAKTISI PEMBELAJARAN AKUNTANSI**

No.	Pernyataan	Skor
<b>Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>		
1.	Aplikasi tidak berhenti ( <i>hang</i> ) saat pengoperasian	<b>4</b>
2.	<i>Android</i> tidak berhenti ( <i>hang</i> ) saat dioperasikan	<b>3</b>
3.	Aplikasi ini memiliki petunjuk instalasi yang jelas	<b>4</b>
4.	Proses installasi aplikasi dilakukan dengan mudah	<b>4</b>
5.	Aplikasi ini memiliki <i>troubleshooting</i> (bantuan permasalahan yang jelas)	<b>4</b>
6.	Aplikasi ini memiliki gambaran alur program yang jelas	<b>4</b>
<b>Jumlah Skor</b>		<b>23</b>
<b>Rerata Skor</b>		<b>3,833</b>
<b>Kategori Aspek Rekayasa Perangkat Lunak</b>		<b>Sangat Layak</b>
<b>Aspek Desain Pembelajaran</b>		
7.	Materi yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar	<b>4</b>
8.	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	<b>4</b>
9.	Materi disajikan secara sistematis	<b>4</b>
10.	Materi yang disajikan jelas	<b>4</b>
11.	Materi yang disajikan dalam media lengkap	<b>4</b>

12.	Evaluasi konsisten dengan tujuan pembelajaran	4
13.	Soal dirumuskan secara jelas	4
14.	Kunci jawaban sesuai dengan jelas	4
15.	Media memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri	3
16.	Bahasa yang digunakan untuk menyampaikan soal jelas dan dapat dipahami	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>39</b>
<b>Rerata Skor</b>		<b>3,9</b>
<b>Kategori Aspek Desain Pembelajaran</b>		<b>Sangat Layak</b>
<b>Aspek Komunikasi Visual</b>		
17.	Kreatif dalam menuangkan ide gagasan	4
18.	Penggunaan suara tidak mengganggu	4
19.	Suara yang digunakan menarik	4
20.	Tulisan dapat dibaca dengan jelas	4
21.	Tampilan yang digunakan dalam aplikasi menarik	4
22.	Warna sudah tepat	4
23.	Animasi yang digunakan menarik	4
24.	Petunjuk yang digunakan sederhana	4
25.	Petunjuk yang digunakan dalam aplikasi berfungsi dengan baik	4
<b>Jumlah Skor</b>		<b>36</b>
<b>Rerata Skor</b>		<b>4</b>
<b>Kategori Aspek Komunikasi Visual</b>		<b>Sangat Layak</b>

**Lampiran 11. Rekapitulasi *Skoring* Angket Uji Coba Kelompok Kecil**

No	Nama	Butir Pernyataan																				TOTAL
		Aspek Rekayasa Perangkat Lunak					Aspek Desain Pembelajaran							Aspek Komunikasi Visual								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Muhammad Johan Kurniawan	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	
2	Auliana Rindang Ayomi	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
3	Rafli Ramadhan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
4	Dinda Febria Berliana	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	
5	Rachmadita Tiara Nur Afifah	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	
6	Seva Dian Meirani Aggraeni	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
7	Azzam Ahmad Fadhila	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	
8	Ervinianti Shafa Sulistyaningrum	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	
9	Adinda Wafiq Aziza	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	
10	Dita Meytasari	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	
11	Muhti Nur Inayah	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	
12	Ilham Muhammad	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	
JUMLAH SKOR		196					276							312								784
SKOR IDEAL		240					336							384								960
PERSENTASE		$\frac{784}{960} \times 100\% = 81,6$																				81.67%
KATEGORI																						Sangat Layak

**Lampiran 12. Rekapitulasi *Skoring* Angket Penelitian Lapangan**

No	Nama	Butir Pernyataan																				TOTAL
		Aspek Rekayasa Perangkat Lunak					Aspek Desain Pembelajaran							Aspek Komunikasi Visual								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	Afnan Irsyad Izati	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	
2	Ainani Fildzah Masturoh Utami	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
3	Alifian Adam	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
4	Anastasya Carmeilia Raharusun	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	
5	Aryudilistya Krisnawan	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	
6	Azizah Fairuz Zahra	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	
7	Bernadia Siwi Prasetyaningrum	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	
8	Dharma Endra Saputra	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	
9	Dyah Hayu Retno Palupi	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	
10	Elviana Cahya Nimas	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	
11	Friskilla Rahmawati	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	
12	Iqbal Fuadi	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	
13	Lutfiani Prafitasari	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
14	Luthfi Nurhuda	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
15	Marza Farros Nanditya Yuliantoro	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	
16	Meatri Alphi Daihanni	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
17	Melkisedek Fransisko Pagawak	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	
18	Nova Anery Hasna Khairunnisa	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	

19	Nur Afifah Anggraini	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	
20	Nur 'Afiifah Djauharoh	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	
21	Nur Rania Azzahra	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	
22	Paringga Berlianna Byatara Seketi	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
23	Ramadanny Wijaya	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	
24	Ruth Selma Sekar Citra	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	
25	Salsabella Intan Fadhillah	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
26	Teresia Dian Riana Mukti	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	
27	Yohanes Gabriel Adi Putranta	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	
JUMLAH SKOR		455					605					702					1762					
SKOR IDEAL		540					756					756					2160					
PERSENTASE		$\frac{1762}{2160} \times 100\% = 81,57\%$																				81.57%
KATEGORI																						Sangat Layak

### Lampiran 13 Surat Permohonan Validasi

#### SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validator Ahli Materi  
Lamp. : 1 Eksemplar Instrumen Penelitian  
1 Eksemplar Silabus Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang  
1 Eksemplar Soal dan Kunci Jawaban

Kepada  
**Patriani Wahyu Dewanti, S.E., M.Acc.**  
Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Akuntansi, dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Find Me Accounting Berbasis Android Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang untuk Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sleman Tahun 2018/2019**". Penelitian pengembangan ini dilakukan oleh:

Nama : Variana Indariyati

NIM : 15803241016

Prodi : Pendidikan Akuntansi

Penelitian pengembangan ini memerlukan ahli materi untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Media ini akan digunakan dalam penelitian di SMA Negeri 1 Sleman untuk siswa kelas XII IPS. Untuk itu kami mohon kesediaan Ibu menjadi ahli materi dan memberikan masukan terhadap materi.


Atas kesediaan dan bantuan Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing

  
Rizqi Ilyasa Agtani, M.Pd.  
NIP. 198803022015041002

Yogyakarta, 22 Januari 2019

Hormat saya,  
Pemohon

  
Variana Indariyati  
NIM. 15803241016

## SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validator Ahli Media  
Lamp. : 1 Eksemplar Instrumen Penelitian  
1 *Smartphone* beserta aplikasi *Find Me Accounting*

Kepada  
Ariyawan Agung Nugroho, ST., M.Pd.  
Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Akuntansi, dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Find Me Accounting Berbasis Android Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang untuk Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sleman Tahun 2018/2019**". Penelitian pengembangan ini dilakukan oleh:

Nama : Variana Indariyati


NIM : 15803241016

Prodi : Pendidikan Akuntansi

Penelitian pengembangan ini memerlukan ahli media untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Media ini akan digunakan dalam penelitian di SMA Negeri 1 Sleman untuk siswa kelas XII IPS. Untuk itu kami mohon kesediaan Bapak menjadi ahli media dan memberikan masukan terhadap media.


Atas kesediaan dan bantuan Bapak, kami mengucapkan terima kasih.

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing

  
Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd.  
NIP. 198803022015041002

Yogyakarta, 22 Januari 2019

Hormat saya,  
Pemohon

  
Variana Indariyati  
NIM. 15803241016



#### SURAT PERMOHONAN

Hal : Permohonan Validator Ahli Materi dan Ahli Media  
Lamp. : 1 Eksemplar Instrumen Penelitian  
1 *Smartphone* beserta aplikasi *Find Me Accounting*  
1 Eksemplar Soal dan Kunci Jawaban

Kepada  
Nurhidayati, S.Pd.  
Di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi pada jurusan Pendidikan Akuntansi, dilakukan penelitian pengembangan yang berjudul "**Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukatif Find Me Accounting Berbasis Android Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang untuk Kelas XII IPS SMA Negeri 1 Sleman Tahun 2018/2019**". Penelitian pengembangan ini dilakukan oleh:

Nama : Variana Indariyati

NIM : 15803241016

Prodi : Pendidikan Akuntansi

Penelitian pengembangan ini memerlukan praktisi pembelajaran untuk memvalidasi media yang telah dikembangkan. Media ini akan digunakan dalam penelitian di SMA Negeri 1 Sleman untuk siswa kelas XII IPS. Untuk itu kami mohon kesediaan Ibu menjadi ahli materi dan ahli media serta memberikan masukan terhadap materi.

Atas kesediaan dan bantuan Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing



Rizqi Ilyasa Aghni, M.Pd.  
NIP. 198803022015041002

Yogyakarta, 22 Januari 2019

Hormat saya,  
Pemohon



Variana Indariyati  
NIM. 15803241016

## Lampiran 14. Perizinan



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
**BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK**  
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233  
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 24 Januari 2019

Kepada Yth. :

Nomor : 074/837/Kesbangpol/2019  
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda, dan  
Olahraga DIY

di Yogyakarta

Memperhatikan surat :

Dari : Wakil Dekan I Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta  
Nomor : B/89/UN34.18/PP.07.02/2019  
Tanggal : 24 Januari 2019  
Perihal : Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKATIF FIND ME ACCOUNTING BERBASIS ANDROID PADA MATERI JURNAL PENYESUAIAN PERUSAHAAN DAGANG UNTUK KELAS XII IPS SMA NEGERI 1 SLEMAN TAHUN 2018/2019"** kepada:

Nama : VARIANA INDARIYATI  
NIM : 15803241016  
No. HP/Identitas : 085641415939/3308045902980001  
Prodi/Jurusan : Pendidikan Akuntansi / Pendidikan Akuntansi  
Fakultas : Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta  
Lokasi Penelitian : SMA Negeri 1 Sleman  
Waktu Penelitian : 1 Februari 2019 s.d 28 Februari 2019

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan:

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY selambat-lambatnya 6 bulan setelah penelitian dilaksanakan.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.

KEPALA  
BADAN KESBANGPOL DIY  
**BAKESBANGPOL**  
  
AGUNG SUPRIYONO, SH  
NIP. 19601026 199203 1 004

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan,



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
**DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA**  
Jalan Cendana No. 9 Yogyakarta, Telepon (0274) 550330, Fax. 0274 513132  
Website : [www.dikpora.jogjapro.go.id](http://www.dikpora.jogjapro.go.id), email : [dikpora@jogjapro.go.id](mailto:dikpora@jogjapro.go.id), Kode Pos 55166

Yogyakarta, 24 Januari 2019

Nomor : 070/00795  
Lamp : -  
Hal : Rekomendasi  
Penelitian

Kepada Yth.

1. Kepala SMA Negeri 1  
Sleman

Dengan hormat, memperhatikan surat dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta nomor 074/837/Kesbangpol/2019 tanggal 24 Januari 2019 perihal Rekomendasi Penelitian, kami sampaikan bahwa Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY memberikan izin rekomendasi penelitian kepada:

Nama : Variana Indariyati  
NIM : 15803241016  
Prodi/Jurusan : Pendidikan Akuntansi  
Fakultas : Ekonomi  
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta  
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKATIF  
FIND ME ACCOUNTING BERBASIS ANDROID PADA MATERI  
JURNAL PENYESUAIAN PERUSAHAAN DAGANG UNTUK KELAS  
XII IPS SMA NEGERI 1 SLEMAN TAHUN 2018/2019  
Lokasi : SMA Negeri 1 Sleman,  
Waktu : 01 Februari 2019 s.d 28 Februari 2019

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi penelitian.
2. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami menyampaikan terimakasih.

a.n Kepala  
Kepala Bidang Perencanaan dan  
Pengembangan Mutu Pendidikan

**Didik Wardaya, S.E., M.Pd.**  
NIP 19660530 198602 1 002

Tembusan Yth :

1. Kepala Dinas Dikpora DIY
2. Kepala Bidang Dikmenti Dikpora DIY

**Catatan:**  
Hasil print out dan bukti rekomendasi ini  
sudah berlaku tanpa Cap














\*Scan kode untuk cek validnya surat ini.

## Lampiran 15. Daftar Hadir Siswa

**DAFTAR HADIR SISWA SMA NEGERI 1 SLEMAN**  
**MATA PELAJARAN EKONOMI**  
**TAHUN AJARAN 2018/ 2019**  
**PENELITIAN LAPANGAN**

KELAS : XII IPS 2

No.	NAMA	L/P	TANDA TANGAN	KETERANGAN
1.	Afnan Irsyad Izati	L	1. 	
2.	Ainani Fildzah Masturoh Utami	P	2. 	
3.	Alifian Adam	L	3. 	
4.	Anastasya Carmelia Raharusun	P	4. 	
5.	Aryudilistya Krisnawan	L	5. 	
6.	Azizah Fairuz Zahra	P	6. 	
7.	Bernadia Siwi Prasetyaningrum	P	7. 	
8.	Dharma Endra Saputra	L	8. 	
9.	Dyah Hayu Retno Palupi	P	9. 	
10.	Elviana Cahya Nimas	P	10. 	
11.	Friskilla Rahmawati	P	11. 	
12.	Iqbal Fuadi	L	12. 	
13.	Lutfiani Prafitasari	P	13. 	
14.	Luthfi Nurhuda	L	14. 	
15.	Marza Farros Nanditya Yuliantoro	L	15. 	
16.	Meatri Alphi Daihanni	P	16. 	
17.	Melkisedek Fransisko Pagawak	L	17. 	

18.	Nova Anery Hasna Khairunnisa	P	18. 	
19.	Nur Afifah Anggraini	P	19. 	
20.	Nur 'Afifah Djuharoh	P	20. 	
21.	Nur Rania Azzahra	P	21. 	
22.	Paringga Berlianna Byatara Seketi	P	22. 	
23.	Ramadanny Wijaya	L	23. 	
24.	Ruth Selma Sekar Citra	P	24. 	
25.	Salsabella Intan Fadhillah	P	25. 	
26.	Teresia Dian Riana Mukti	P	26. 	
27.	Yohanes Gabriel Adi Putranta	L	27. 	

Yogyakarta, Februari 2019

Mengetahui,  
Guru Mata Pelajaran



Nurhidayati, S.Pd.  
NIP. 19750526 200604 2 011

Hormat saya,  
Peneliti



Variana Indariyati  
15803241016



## Lampiran 16. Dokumentasi



